2 CD PEŁNA WERSJA GRY PLUS DODATKOWE KAMPANIE **PANZER GENERAL 2**

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

12/02

POJEDYNEK

HITMAN 2
-kontra-
No One Lives Forever 2

ODKRYJ SECRET AREA
ZBIERZ BONUSY

IRON STORM
WYWIAD

NA SPORTOWO
FIFA 2003
NHL 2003
TOTAL CLUB MANAGER 2003
LINKS 2003

TU POWINNY BYĆ PŁYTY CD

TEST WERSJI BETA • WYWIAD • DEMO PL
HEGEMONIA
-Żelazne Legiony-

cena 16,90 zł
DO CENY DOLICZONO 7% VAT
ISSN 1230-9773
9 771230 877007 12
INDEKS Nr 320368

SECRET AREA • SECRET AREA • SECRET AREA • SECRET AREA

WIELKI KONKURS

REWELACYJNE NAGRODY

ZRÓB WŁASNY fotoGRAM

Aby wziąć udział w losowaniu cennych nagród, należy przygotować własny fotoGRAM. Wystarczy dobrać sześć ilustracji (ani mniej, ani więcej) z dowolnie wybranych gier komputerowych i ułożyć do nich dowcipną historyjkę. Teksty mogą być przeznaczone do umieszczenia w dymkach (jak to jest w przykładzie na str. 56-57), ale także jako podpisy pod obrazkami (jak to jest w przykładzie na str. 94).

Wasze prace muszą mieć postać elektroniczną, przy czym obrazki należy wysyłać w formatach 'jpg', 'bmp' lub 'gif', zaś teksty - koniecznie osobno, nie zaś umieszczone na obrazkach - w plikach 'txt' lub 'doc'.

Zgłoszenia, zawierające także adres zwrotny oraz wiek autora, należy wysyłać na konto fotogram@sgk.com.pl lub na korespondencyjny adres redakcji SGK (patrz: strona 123), oczywiście na dyskietce.

NAGRODA GŁÓWNA

KOMPUTER PC

DODATKOWE NAGRODY

5 skanerów Canon N640P

5 aparatów cyfrowych AGFA CL 18

30 gier komputerowych

100 komiksów

Termin przyjmowania zgłoszeń upływa z dniem 31 grudnia 2002 r.

PISMO W PIŚMIE

WSZYSTKO O GRACH SIECIOWYCH

W numerze:
test bety Doom 3,
taktyki w CounterStrike,
Day of Defeat - konkurencja dla CS-a,
o ślizganiu w Tribes 2, przegląd broni w Ghost Recon

TRZY WIELKIE GRY RPG.

Już w sprzedaży!

Forgotten Realms

ICEWIND DALE II

Po bliższym obcowaniu z grą muszę napisać jedno: jest bardzo dobra!
CD Action

„Icewind Dale II" jest taką grą, o której już przed premierą wiadomo, że [...] na pewno nas nie zawiedzie
www.gry-online.com.pl

Wyjątkowa polska wersja zawiera dodatki dostępne w innych krajach tylko w Edycji Kolekcjonerskiej:
• Bonusowy dysk z na nim dodatki do IWD2 oraz kilkakrotnie dźwiękowe z obu części IWD
• Drukowany mapa terenów Zapomnianych Krain, na których rozgrywa się akcja IWD2

3CD

99,90 PLN

PL

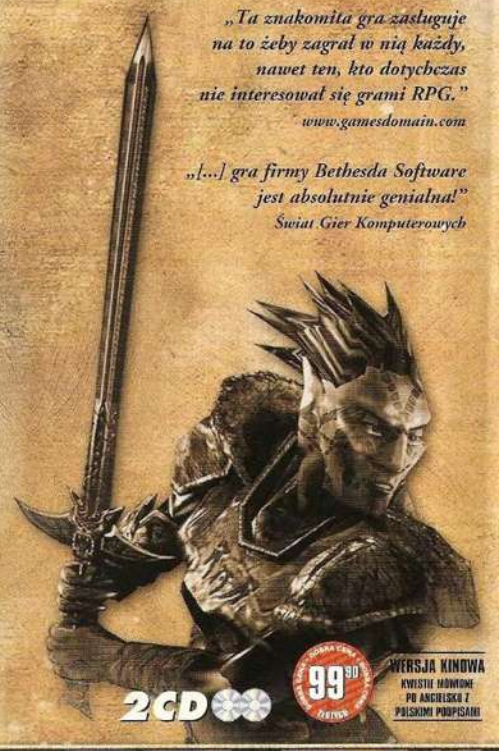
W sprzedaży od 4 grudnia

The Elder Scrolls III

MORROWIND

„Ta znakomita gra zasługuje na to żeby zagrał w nią każdy, nawet ten, kto dotychczas nie interesował się grami RPG."
www.gamesdomain.com

„[...] gra firmy Bethesda Software jest absolutnie genialna!"
Świat Gier Komputerowych



2CD

99,90 PLN

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI

Icewind Dale II
Icewind Dale II
Morrowind
Morrowind

Podziwiaj ręcznie wykonaną i dopracowaną w najmniejszych detalach grafikę w rozdzielczości aż do 2048x1536.

Wypróbuj nowe zasady trzeciej edycji Dungeons & Dragons. To między innymi wiele nowych atrybutów postaci wpływających na rozgrywkę.

Podróżuj poprzez jeden z największych światów, wykreowanych w grach komputerowych.

Daj się pochłonąć niezwykle wciągającej, wielowątkowej i niesamowicie rozbudowanej fabule gry Morrowind.

Dungeons & Dragons

BIOWARE INFINITY ENGINE

Ubi Soft

Bethesda SOFTWORKS INC. a ZeniMax Media company

© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Dragonfall, Arena, The Elder Scrolls Construction Set, Bethesda Softworks, ZeniMax and their respective logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the United States and/or other countries. Distributed by Ubi Soft Entertainment All Rights Reserved.

TRZY WIELKIE PRZYGODY.

Już w sprzedaży!

Neverwinter Nights™

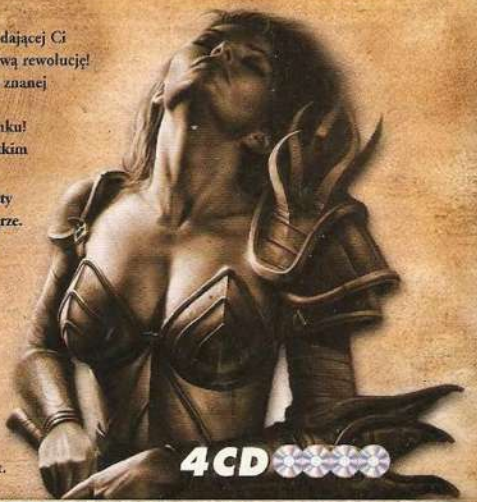
DOBRA CENA 129,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Wyjątkowa polska wersja Neverwinter Nights zawiera:
- grę Neverwinter Nights w polskiej wersji na 3 CD
- bonusową płytę z mnóstwem dodatków i modów do NWN PL
- kartę pomocy podręcznej
- wyczerpującą instrukcję do gry

Znudziły Cię już mało ambitne klony Baldur's Gate? Marzysz o grze RPG dającej Ci swobodę ograniczoną jedynie Twoją wyobraźnią? Przygotuj się na prawdziwą rewolucję! Nadchodzi Neverwinter Nights! NWN jest dziełem firmy BioWare, dobrze znanej wszystkim graczom z kultowych gier Baldur's Gate oraz Icewind Dale.
Tym razem jeden z najlepszych producentów RPG szukuje rewolucję gatunku! Oszałamiająca, trójwymiarowa grafika, rewelacyjny dźwięk a przede wszystkim niesamowita grywalność to tylko wierzchołek góry lodowej!

- Nieprawdopodobnie dopracowana, trójwymiarowa grafika i znakomite efekty świetlne. Tak fantastycznych efektów czarów nie zobaczysz w żadnej innej grze.
- Wprowadzone zasady najnowszej, trzeciej edycji Dungeons & Dragons.
- Możliwość obracania i przybliżania widoku gry. Możesz oglądać pole walki z dowolnego punktu oraz podziwiać szczegóły rynsztunku swojego bohatera.
- Możliwość nieskończonej zabawy dzięki dołączonemu edytorowi gry.
- Olbrzymia swoboda w rozgrywce pozwalająca na dowolne niemal zachowanie. Możesz wykonywać misje w różnej kolejności oraz na różne sposoby.
- Profesjonalna polska wersja językowa, nad którą pracował zespół odpowiedzialny za lokalizacje Baldur's Gate 1 i 2 oraz Planescape Torment.



Przeżyj fascynującą przygodę, uratuj miasto Neverwinter przed zagładą i weź udział w setkach misji i zadań pobocznych.

Zmieniająca się zależnie od przebiegu akcji gry muzyka spowoduje, że poczujesz się jakbyś brał udział w interaktywnym filmie.

Zobacz niesamowicie dopracowaną trójwymiarową grafikę i znakomite efekty świetlne!

Stwórz własne misje i przygody dzięki rozbudowanemu edytorowi korzystającemu z „silnika" NWN.

BIOWARE CORP
INFOGRAMES
CD PROJEKT
(0-22) 519 69 69

OD REDAKCJI

Ech, jak ten czas leci. Ledwie wczoraj było lato, a ja wracałem znad morza, a tu już zima za pasem i lada chwila święta bożonarodzeniowe. Ale nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło. Latem mieliśmy pogodę i wypoczynek, a teraz mamy wysyp nowości i... też wypoczynek, tyle że nie na łonie natury, ale przed ekranem monitora. I szczerze mówiąc, jako zdeklarowany gracz, po stokroć wolę to drugie. Zwłaszcza, jeśli gry są dobre. A w tym miesiącu z pewnością ich nie zabraknie – już pewien osobnik w czerwonym wdzianku z pewnością o to zadba.

My także, idąc za wzorem Świętego Mikołaja, mamy dla Was w tym miesiącu kilka niespodzianek. Pierwsza to ta, że zmieniamy sposób pakowania naszych płyt na bardziej wygodny i o wiele efektowniejszy. Mam nadzieję, że kartonowe koperty przypadną Wam do gustu.

To po pierwsze. Po drugie, na okładce znajdziecie coś, co nazwaliśmy „secret area". Umieściliśmy tam między innymi konkurs, który powinien zachwycić wszystkich twórczych Czytelników ŚGK. I warto spróbować swoich sił w tworzeniu własnego fotoGRAMU, bowiem przygotowaliśmy naprawdę wiele cennych nagród (łączna wartość nagród to prawie 10.000 zł!). Zresztą, nie jest to jedyny atrakcyjny konkurs w tym numerze, okazji do wygrania jest więc jeszcze więcej.

Po trzecie, zachęceni Waszymi pochwałami na temat naszej „Areny Online", zdecydowaliśmy się powiększyć ten dział i nadać mu charakter oddzielnego pisma. Nie powinno to zresztą nikogo zaskakiwać, bowiem od dawna wiadomo, że nie tylko popieramy ideę e-sportu, ale w dodatku sami chętnie oddajemy się grom multiplayerowym.

Tyle w kwestii formalnej, a co w numerze?

Przede wszystkim już teraz, jako jedyni w Polsce, opisujemy testowaną w wersji beta rewelacyjną grę pt. „Hegemonia: Żelazne Legiony" (na płycie CD znajdziecie jej polskie demo – exclusive). Ci, którzy kochają kosmiczne sagi, będą tym tytułem zachwyceni. Ponadto, w dziale recenzje, gwoździem numeru jest „Pojedynek" czyli zestawienie porównawcze dwóch wielkich przebojów – „Hitmana 2" i „No One Lives Forever 2". Zamieszczamy także przegląd najnowszych gier sportowych („FIFA 2003", „NHL 2003", „Links 2003", „Total Club Manager 2003"). Na koniec zaś przyglądamy się kontynuacji wampirycznej zręcznościówki pt. „Blood Omen 2" oraz stającemu w szranki z cyklem „Baldur's Gate" nowemu erpegowi – „Divine Divinity". A na deser, w „Rozwiązaniach", znajdziecie kompletny poradnik do „Hitmana 2" i „The Sum of All Fears".

A jeśli Wam tego wszystkiego za mało, to na płytach CD, poza demami, trailerami i bonusami, mamy dla Was coś naprawdę ekstra – pełną wersję „Panzer General 2" wraz z dodatkowymi kampaniami. Gra ta, jeśli ktoś tego jakimś cudem jeszcze nie wie, powszechnie uważana jest za najlepszą strategię turową osadzoną w realiach II wojny światowej. A dla niektórych, w tym i niżej podpisanego, jest to w ogóle najlepsza strategia turowa wszech czasów. I to bez dwóch zdań.

Miłej zabawy.

KONKURS
Z OKAZJI 10-LECIA ŚGK

POZNAJMY SIĘ!

Już za dwa miesiące obchodzić będziemy niezwykły jubileusz: 10-lecie istnienia ŚGK. To wielka i niezwykła dla nas wszystkich rocznica. Oto bowiem, jako najdłużej wydawany na rynku polskim miesięcznik o grach, pierwsi przekraczamy tę magiczną barierę. Uczciwie zapracowaliśmy na ten sukces. I wcale nie zamierzamy na nim poprzestawać. Z Waszą, oczywiście, pomocą.

I właśnie już teraz, zanim jeszcze ukaże się urodzinowy numer, mamy dla Was niezwykłą propozycję. Chcielibyśmy Was poznać, dowiedzieć się, jak i kiedy zaczęliście przygodę z nami, kto Was zachęcił do czytania ŚGK, jak wyglądał ten „pierwszy raz". No i przy okazji dowiedzieć się, jak wyglądacie, co porabiacie na co dzień, czym jeszcze się interesujecie.

Przesyłajcie zatem do nas listy i maile – na poważnie lub na wesoło; ze zdjęciami lub rysunkami; pojedynczo lub w grupach. Najlepsze/najciekawsze/najśmieszniejsze prace zostaną oczywiście nagrodzone. A nagród mamy na tę okazję naprawdę mnóstwo. Nie zastanawiajcie się więc dłużej, nie traćcie czasu. Już teraz bierzcie się do dzieła.

Swoje listy wysyłajcie na adres korespondencyjny redakcji ŚGK (lub na konto: rednacz@sgk.com.pl) najpóźniej do dnia 31 grudnia 2002 r.

SPIS TREŚCI

WIEŚCI

Championship Manager 4 12
Delta Force: Black Hawk Down 11
Devastation 16
Hearts of Iron 16
Hegemonia – Żelazne Legiony 24
Homeplanet 14
Iron Storm – wywiad 18
Master of Orion 3 22
New World Order 14
Stalker: Oblivion Lost 14
Unreal 2 10
Xenus 11

RECENZJE

Blood Omen 2 50
Dino Island 48
Divine Divinity 36
Empire Earth: Sztuka Podboju 51
FIFA Football 2003 40
Ghost Recon Island Thunder 52
Gore 53
Hitman 2: Silent Assassin 30
Legion 49
Links 2003 46
Need For Speed: Hot Pursuit 2 54
NHL 2003 44
No One Lives Forever 2 30
Total Club Manager 2003 42

ARENA ONLINE

CounterStrike 64
Doom 3 71
Felieton 74
Ghost Recon 72
Nowinki 60
Prosto z sieci 62
Tribes 2 66
Unreal Tournament 2003 68

ROZWIĄZANIA

Hitman 2: Silent Assassin 75
The Sum of All Fears 80

HITOTEKA

Listy przebojów 90

NA SKRÓTY

Przekręty 84
Triki 84

RAPORT SPECJALNY

We don't need no e-ducati@n? 86

FORUM

Gabinet osobliwości 95
Hyde park 92
Listy 93
Między nami, graczami 95
Świat według ManJAka 94
W internecie 92

KLUBY

Gry bez prądu 102
Frakcja 3D 96
Kantyna 98
Tawerna 100

POGRANICZA

Film 105
Książki 104
Muzyka 104

SYSTEM

Ciekawe witryny internetowe 108
Klawiatura True Touch Rollup 111
Logitech Marble Mouse,
Cordless TrackMan Optical 109
Nowinki z rynku 106
Windows XP Service Pack 1 na płycie 112
Zakręcone kierownice,
czyli piąte koło u wozu 110

ROZ(G)RYWKA

Ale heca 114
Fotogram 56
Grao Story 114
Nie usłyszeć szczęku nożyc (WKL) 116

NO ONE LIVES FOREVER 2 KONTRA HITMAN 2

str. 30

Cate Archer i agent nr 47 wyruszają na łowy, a my przyglądamy się, które z nich robi to w sposób bardziej atrakcyjny. Porównujemy ich umiejętności, wyposażenie, a także analizujemy ich sposoby działania. Aby przekonać się, kto zwyciężył w tym pojedynku – zajrzyj na stronę 30.

NA SPORTOWO

str. 40

Chociaż idzie zima, w grach komputerowych pora na sporty niekoniecznie wymagające śniegu. Nasz przegląd gier sportowych, jakie właśnie pojawiły się na rynku, zabierze Was na pola golfowe Links 2003, przeniesie na stadiony piłkarskie FIFA Football 2003 oraz Total Club Manager, zaś osobom spragnionym prawdziwych mrozów proponujemy przechadzkę na lodowe tafle NHL 2003.

arena online

str. 59

Większa, lepsza, a przede wszystkim – inna niż dotychczas Arena Online obfituje w same atrakcje. Przede wszystkim, naszym autorom udało się dotrzeć do pierwszej działającej wersji Dooma 3 – i na gorąco dzielą się wrażeniami. Ponadto, znajdziecie tu poradnik dla grających w CounterStrike'a, szczegółową analizę map w nowym Unreal Tournament 2003 oraz wiele innych materiałów związanych z grami sieciowymi.

CD ŚGK

Dema:

- Dirt Track Racing 2
- FIFA 2003
- Hegemonia: Żelazne Legiony
- Need For Speed: Hot Pursuit 2

Dodatki/MODy:

- CounterStrike – Mappack
- Half-Life Day of Defeat MOD
- Half-Life Day of Defeat Mappack.pl

Gry shareware:

- Alien Battlecraft Arena
- Double Digger
- Tiny Cars

Trailery:

- Call of Cthulhu
- Metal Gear Solid 2: Substance

Offline:

- FPP.pl – magazyn o grach FPP
- Netwars – wszystko o finałach Cyberigrzysk – Warszawa, 29 września 2002
- TotalWar – strona o grach z serii Total War

Patche:

- Championship Manager 2001/2002
- Die Hard
- Hitman 2
- Iron Storm
- No One Lives Forever 2
- The Thing
- UT 2003
- Warcraft 3

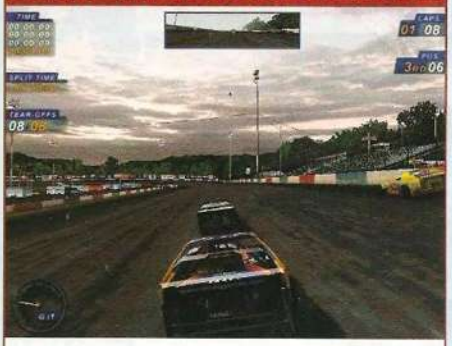
Tapety:

- Arx Fatalis
- Asheron's Call 2
- Bloodrayne
- Breed
- Everquest: Planes of Power
- Mechwarrior 4: Mercenaries

Użytki:

- DirectX 8.1
- Fresh Download 4.8
- Intel Application Accelerator 2.2.2
- K-MP3 3.0.5
- Remind-Me 3.1
- Synapse Media Player 1.007
- WinZIP 8.1
- World Time Atomic Clock 7.5
- XnView 1.45

DIRT TRACK RACING 2



Minimalne wymagania: Pentium 3 400, 64 MB RAM, akcelerator 3D 8 MB, DirectX 8.1a, Windows 98

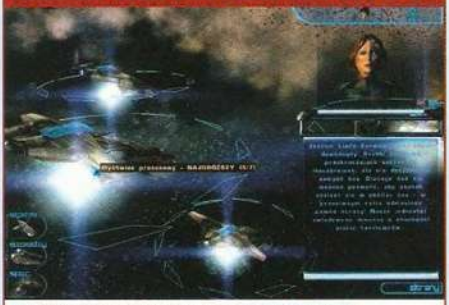
- ← – skręt w lewo
- → – skręt w prawo
- ↑ – przyspieszenie
- ↓ – hamulec
- spacja – zmiana kamery
- X – wyższy bieg
- Z – niższy bieg
- , – spoglądanie w lewo
- . – spoglądanie w prawo
- F1 – informacje o wyścigu
- F4 – lusterko wsteczne

FIFA FOOTBALL 2003

Minimalne wymagania: Pentium 3 350, 64 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.1a, Windows 98

- ↑ ↓ → ← – poruszanie piłkarzami
- SHIFT + ↑ ↓ → ← – ustawianie kąta strzału/kopnięcia
- A – lob
- S – podanie
- D – strzał
- W – główka
- Q – podbiegnięcie
- E – sprint
- A – wślizg
- S – zmiana zawodnika
- – pauza

HEGEMONIA
ŻELAZNE LEGIONY



Minimalne wymagania: Pentium 3 600, 128 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.1a, Windows 98

F1 – pomoc
F2 – mapa gwiezdna
F3 – informacja o planecie
F4 – informacja o statku
F5 – ekran badań naukowych
F6 – dane o imperium
M + [lewy przycisk myszki] – ruch jednostki
S – zatrzymanie jednostki
J – skok jednostki
W – zaznaczenie punktu docelowego
Z – wszystkie jednostki wojskowe
X – wszystkie jednostki szpiegowskie
C – wszystkie statki specjalne
+ – przyspieszenie upływu czasu w grze
- – zwolnienie upływu czasu w grze
← – obrót kamery w lewo
→ – obrót kamery w prawo
↑ – obrót kamery w górę
↓ – obrót kamery w dół
SHIFT + ↑ – przesunięcie kamery w górę
SHIFT + ↓ – przesunięcie kamery w dół
SHIFT + D – wycentrowanie ekranu na wybranej jednostce
F – podążanie za wybraną jednostką
N – etykiety jednostek w trybie mapy
I – informacje o jednostkach

NEED FOR SPEED:
HOT PURSUIT 2

Minimalne wymagania: Pentium 3 700, 64 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.1a, Windows 98

← – skręt w lewo
→ – skręt w prawo
↑ – przyspieszenie
↓ – hamulec
SPACE – hamulec ręczny
A – wyższy bieg
Z – niższy bieg
C – zmiana kamery
H – klakson
R – powrót na trasę
B – spojrzenie wstecz

Gra jako policja:
U – wezwanie wsparcia
J – ustawienie blokady
N – wezwanie helikoptera

PROGRAMY UŻYTKOWE

Fresh Download 4.8

Bezpłatny program ułatwiający ściąganie plików (odpowiednik GetRighta lub Gozilli!). Program doskonale daje sobie radę z pobieraniem plików zarówno z serwerów FTP jak i stron WWW. Integruje się także doskonale z Internet Explorerem, Netscape Navigatorem, Mozillą oraz Operą.

Intel Application Accelerator 2.2.2

Specjalistyczny program przyspieszający transfer danych z twardych dysków oraz z pamięci do procesora. Aplikacja wykorzystuje specyficzne funkcje procesorów Pentium 4. Uwaga! Program działa wyłącznie na komputerach z płytą główną na układach Intel 8xx.

K-MP3 3.0.5

Bardzo dobra aplikacja służąca do zmieniania nazw plików MP3. K-MP3 automatycznie pobiera z internetu (z serwisu FreeDB) nazwę artysty, albumu i utworu.

Remind-Me 3.1

Świetny osobisty „przypominacz". Program przypomni Ci o ważnych datach – imieninach, urodzinach, rocznicach lub innych ważnych terminach. Remind-Me potrafi nawet wysłać maila gdy zbliża się termin o którym program ma przypomnieć.

Synapse Media Player 1.007

Nietypowy, bezpłatny odtwarzacz. Oprócz odtwarzania plików mp3, wma, ogg i innych potrafi przeanalizować najczęściej słuchane przez Ciebie utwory i samemu podpowiedzieć inne o zbliżonym brzmieniu, które znajdzie w Twoich zbiorach muzyki. Synapse doskonale pomaga także w posegregowaniu muzyki według gatunków, autorów, itp.

World Time Atomic Clock 7.5

Niewielki programik automatycznie synchronizujący czas Twojego komputera z serwerami czasu w internecie.

XnView 1.45

Rewelacyjna, bezpłatna przeglądarka plików graficznych i odtwarzacz plików multimedialnych. Program obsługuje ponad 400 formatów danych. Dodatkowo XnView zawiera moduł slajdów (slideshow), screen capture, tworzenia miniaturek, automatycznej konwersji całych katalogów. Można także dokonać modyfikacji każdej z przeglądanych grafik – XnView oferuje sporo ciekawych efektów.

DirectX8.1 pol

DirectX w wersji 8.1 w wydaniu dla polskiej edycji Windows 9x/Me.

WinZIP 8.1

Doskonały program niezbędny do rozpakowywania archiwów ZIP.

PEŁNA WERSJA GRY

PANZER GENERAL 2

W tym miesiącu proponujemy Wam doskonałą grę strategiczną Panzer General 2. Stanowi ona kontynuację słynnego cyklu, w skład którego wchodzą takie hity, jak *Panzer General*, *Allied General* i *Pacific General*.

Znów zatem przenosimy się na pola bitew II wojny światowej, które dzięki udoskonalonemu engine'owi gry, odwzorowano z niezwykłym realizmem i dokładnością. Co więcej, na płycie dołączamy także dwie autorskie kampanie: „British Western Desert and Italy Campaign" oraz „Stalingrad The Campaign", znacznie przewyższające rozmachem i poziomem trudności to, co oferuje oryginalny Panzer General 2. Dokładną instrukcję instalacji gry oraz dodatkowych kampanii znajdziesz poniżej.

INSTALACJA GRY

1. Włóż płytę z grą **Panzer General 2** do napędu CD-ROM.

2. Jeśli program startowy nie uruchomi się automatycznie, odszukaj na płycie plik instalacyjny **Setup.exe**.

3. Po uruchomieniu programu instalacyjnego postępuj zgodnie z poleceniami. Możesz określić katalog docelowy, do którego zostaną skopiowane pliki gry (zalecamy instalację w katalogu domyślnym, tzn.: **C:\panzer2**).

4. Na zakończenie instalacji program spyta się, czy chcesz zainstalować DirectX 5. Nie jest to konieczne, jeśli posiadasz nowszą wersję DirectX.

5. Na płycie CD w folderze Instrukcja znajduje się instrukcja do gry w pliku **instrukcja.pdf**. Aby móc ją obejrzeć musisz posiadać zainstalowany program AcrobatReader. Jeśli takowego nie masz, znajdziesz go w folderze **AcrobatReader**.

6. Na płycie CD w folderze **Dodatki** znajdują się dwie dodatkowe kampanie do gry. Instrukcja ich instalacji podana jest poniżej.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE:
Pentium 90 MHz, 16 MB RAM,
karta graficzna SVGA 1 MB, CD-ROM x4

INSTALACJA KOMPONENTÓW POTRZEBNYCH DO URUCHOMIENIA NOWYCH KAMPANII

1. W folderze **E:\Dodatki\Patch** (gdzie E oznacza stację CD-ROM) znajduje się patch do gry o nazwie **pg2ukv102.exe**. Zainstaluj go. W trakcie instalacji program poprosi Cię o znalezienie pliku **panzer2.exe**. Jeśli znajduje się on w innym folderze niż C:\panzer 2, musisz podać tę lokalizację.

2.a) W folderze **E:\Dodatki\Dataup** znajdują się trzy pliki. Są to uaktualnienia elementów graficznych programu takich jak ikony (pliki **dataup1_ref.exe** oraz **dataup2_adn.zip**) oraz uaktualnienie plików dźwiękowych (plik **soundup.zip**). Jako pierwszy uruchom plik **dataup1_ref.exe**. Program instalacyjny poprosi Cię o znalezienie pliku **Panzer2.dat**. Domyślnie znajduje się on w folderze **C:\panzer 2**.

b) Skopiuj na dysk twardy (na przykład na Pulpit) plik **dataup2_adn.zip** i rozpakuj go. Uruchom plik **Dataup2.exe**. Znów zostaniesz poproszony o znalezienie pliku **Panzer2.dat**.

c) Skopiuj na dysk twardy (na przykład na Pulpit) plik **soundup.zip** i rozpakuj go. Uruchom plik **Soundup.exe**. Zostaniesz poproszony o znalezienie folderu **Sfx**, w którym przechowywane są pliki dźwiękowe gry. Standardowo znajduje się on w folderze **C:\panzer 2**. Po wskazaniu tego folderu i uruchomieniu programu pokaże się okienko DOS. W nim zostanie przeprowadzona operacja podmiany plików dźwiękowych.

4. Z płyty CD zawierającej grę przekopiuj do folderu gry katalog **Map**. Wejdź do folderu **Map**, który znajduje się na dysku twardym i z menu Edycja wybierz komendę Zaznacz wszystko. Prawym klawiszem kliknij na dowolny plik i z podręcznego menu, które się wówczas pojawi, wybierz opcję Właściwości. Odchacz atrybut Tylko do odczytu i kliknij klawisz Zastosuj, a następnie Zamknij.

5. Z folderu **E:\Dodatki\Mapy** skopiuj na dysk twardy plik **mapfiles.zip** i rozpakuj go. Zawiera on szereg plików .map, które należy przekopiować do folderu **Scenario** znajdującym się w głównym katalogu gry. Jeśli program spyta się, czy chcesz nadpisać istniejące już pliki, kliknij Tak.

6. Niektóre kampanie wymagają nieoficjalnego patcha do gry o nazwie **PG2UK102G.exe**. Znajduje się on w folderze **E:\Dodatki\Patch** w postaci pliku **pg2uk102g.zip**. Należy go rozpakować i skopiować do głównego folderu gry. Zastępuje on, lecz nie usuwa wcześniejszy plik .exe uruchamiający grę. Od tej chwili możesz korzystać w zależności od potrzeb z obydwu plików .exe.

Na tym kończy się proces przygotowywania gry do instalacji nowych kampanii.

INSTALACJA KAMPANII

PORADY OGÓLNE

Każda kampania składa się z dwóch komponentów: plików .shp (będących obrazem graficznym nowych map, na których rozgrywają się nowe kampanie) i danych kampanii (różne pliki). Pliki .shp należy skopiować do folderu **Map** w głównym katalogu gry. Dane kampanii znajdują się w jednym lub więcej plików .zip. W tychże znaleźć można szereg plików .scn, .txt, .cam, które należy umieścić w głównym katalogu gry, w folderze **Scenario**. Ponadto w jednym z plików .zip znajdują się pliki **Equip97.eqp**, **Equip97.txt** i **Gui97.txt**. Należy umieścić je w głównym folderze gry podmieniając pliki o tych samych nazwach (zalecane jest wcześniejsze wykonanie kopii tych ostatnich). Pliki te zawierają dane o rodzajach wojsk i zwykle każda kampania (poza oryginalnymi) posiada swoje własne pliki tego typu.

BRITISH WESTERN DESERT AND ITALY CAMPAIGN

1. Z folderu **E:\Dodatki\Kampanie** wybierz folder **BritishWesternDesertAndItalyCampaign** i skopiuj go na dysk twardy. Zawiera on folder **PLIKI_SHP** i plik **bwdicv400.zip**.

2. W folderze **PLIKI_SHP** znajduje się kilkanaście plików .zip. Wszystkie należy rozpakować, a ich zawartość (pliki .shp) umieścić w folderze **Map** w głównym katalogu gry.

3. Plik **bwdicv400.zip** należy rozpakować. Zawiera on kilka kolejnych plików .zip, przy czym nas interesują dwa: **CAMPAIGN.zip** i **EQUIPMENT.zip**. Obydwa należy rozpakować.

4. Zawartość pliku **CAMPAIGN.zip** należy umieścić w folderze **Scenario** w głównym katalogu gry.

5. Pliki **Equip97.eqp**, **Equip97.txt** i **Gui97.txt** znajdujące się w pliku **EQUIPMENT.zip** należy umieścić w głównym folderze gry, a następnie we Właściwościach każdego z nich odchaczyć atrybut Tylko do odczytu.

STALINGRAD THE CAMPAIGN

1. Z folderu **E:\Dodatki\Kampanie** wybierz folder **StalingradTheCampaign1.1** i skopiuj go na dysk twardy. Zawiera on folder **PLIKI_SHP** i plik **staling.zip**.

2. W folderze **PLIKI_SHP** znajduje się kilkanaście plików .zip. Wszystkie należy rozpakować, a ich zawartość (pliki .shp) umieścić w folderze **Map** w głównym katalogu gry.

3. Plik **staling.zip** należy rozpakować. Wszystkie pliki za wyjątkiem pliku **CNefile.zip** należy skopiować do folderu **Scenario** w głównym katalogu gry.

4. Plik **CNefile.zip** należy rozpakować, a jego zawartość – pliki **Equip97.eqp**, **Equip97.txt** i **Gui97.txt** skopiować do głównego folderu gry. ❐

BALDUR'S GATE ZA 29.99

Kolejna eXtra Gra – Wielkie Hity już w sprzedaży!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

Dokładna instrukcja do gry

5 CD z grą Baldur's Gate

DOBRA CENA 29,99 ZŁOTYCH

PL

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już w sprzedaży nowa gra z serii eXtra Gra Wielkie Hity. I to nie byle jaka, tylko gra zupełnie niesamowita, która doczekała się miana kultowej – Baldur's Gate!!! Jeżeli do tej pory ta gra była dla Ciebie zbyt droga – kup ją teraz za 29,99 zł i przeżyj najwspanialszą przygodę w świecie Forgotten Realms. Zdobywaj skarby, złoto, przyjaciół i doświadczenie, a przy tym poprzyj naszą szaloną ideę wydawania tanich i oryginalnych gier komputerowych. Kup w najbliższym punkcie z prasą egzemplarz eXtra Gry!!!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA Z DOSKONAŁĄ GRĄ STRATEGICZNĄ DRAGON THRONE!

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19 LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM

Z ostatniej chwili...

HITMAN 2 NA CELOWNIKU

Społeczność Sikhów domaga się od firmy Eidos wycofania ze sprzedaży gry Hitman 2, która została przez Sikhów uznana za program rasistowski. Chodzi o to, że w jednej z ostatnich misji przedstawiony jest atak na bojowników przebywających w budynku przypominającym najświętsze miejsce kultu Sikhów – świątynię w Amritsarze. Co gorsza, przebywający na jej terenie ludzie określani są mianem „fanatycznych wyznawców". Firma Eidos już ogłosiła, że wersja Hitmana 2 przeznaczona na Gamecube'a będzie poprawiona.

UNREAL RULEZ

Od momentu premiery sprzedanych zostało już 800000 sztuk gry Unreal Tournament 2003. Już za chwilę ma się z kolei pojawić Unreal Championship na Xboxa, a na początku przyszłego roku Unreal 2. Szef firmy Digital Extremes planuje w związku z tym kupno nowego Ferrari. Swoją drogą ciekawe, czy Infogrames, wydawca gry, rzeczywiście planuje wydanie w przyszłym roku Unreal Tournament 2004.

WIĘCEJ CZOŁGÓW

Coraz więcej gier powstaje w naszej części Europy. Węgierska firma Stormregion rozpoczęła prace nad taktyczną strategią zatytułowaną PANZERS. Oferować ma ona ponad 30 misji dla pojedynczego gracza, wysokiej jakości grafikę 3D oraz trzy kampanie: niemiecką, rosyjską i anglo-amerykańską.

PAC-MAN W FILMIE

Hollywodzka wytwórnia Crystal Sky kupiła prawa do ekranizacji Pac-Mana. Wiadomo, że ma być to film dla dzieci, ale nie zdradzono jeszcze szczegółów dotyczących fabuły.

UNREAL 2
THE AWAKENING

ZRĘCZNOŚCIOWA — premiera: styczeń 2003

Infogrames, niczym agent wywiadu CIA, trzyma informacje o swoich szlagierowych produktach w ścisłej tajemnicy, dochodząc miejscami na krawędź absurdu. Czymże innym niż kpiną nazwać ich „prezentacje" **Unreala 2** i ***UT 2003*** na ECTS, gdzie pokazano raptem kilka trailerów i odesłano zdziwionych dziennikarzy z kwitkiem, bez choćby skromnego press-packa. Najwyraźniej firma oczekuje, że na kolanach wszyscy będą błagać o nowinki, tudzież próbuje metody na „big bang". „Czekajcie pokornie, a cudo kiedyś nadejdzie i was zbawi", zdaje się słyszeć ze strony producentów potencjalny nabywca. Na takim podejściu można się jednak ostro przejechać, czego przykładem jest niespełniający rozbuchanych oczekiwań ***UT 2003***.

Z informacjami na temat sequelu ***Unreala***, wielkiego hitu sprzed czterech lat, jest bardziej niż skromnie. Możemy jednak co nieco wywnioskować na podstawie nędznych ochłapów podanych przez wydawcę, a i ***UT 2003*** daje niejakie pojęcie, czego się spodziewać w **Unreal 2: Awakening**. Nie ulega wątpliwości, że pod względem graficznym będzie to prawdopodobnie, do spółki z ***Doomem 3***, niekwestionowany monarcha wśród gier FPP. Na szczęście rozgrywka w kampanii dla jednej osoby na tyle różni się od walki wieloosobowej, że nadmiar detali nie powinien aż tak bardzo przeszkadzać, jak to ma miejsce w ***UT 2003***.

Co jeszcze wiadomo na temat kontynuacji „nierealnej" gry? Gra składać się będzie z trzynastu dużych misji, połączonych ze sobą cut-scenkami w logiczną, spójną całość. Poza typowymi misjami anihilacyjnymi, dołączono etapy wymagające od Ciebie umiejętności eskorty lub ratowania zakładników. Jako „szeryf" odległych krańców galaktyki, poruszający się olbrzymim statkiem Atlantis, zaprowadzać będziesz porządek na terenie dziewięciu planet, przy czym część z nich zdarzy Ci się odwiedzić więcej niż tylko raz. Na Twojej drodze stanie dziewięć ras obcych, wrogich istot oraz doskonale wyszkoleni najemnicy. Wracając do obcych: rasy te różnić się będą nie tylko wyglądem i mentalnością, ale nadto posiadać będą własne, zindywidualizowane arsenały broni. Co ciekawe, poszczególne typy broni masz prawo zabierać ze sobą na pokład Twojego statku-kwatery, gdzie specjalista od ekwipunku wojskowego pomoże Ci poznać tajniki używania zdobycznego arsenału.

W grze pojawi się prawdopodobnie od 15 do 18 rodzajów broni, z czego większość z nich jest dobrze znana miłośnikom ***Unreala***. Poza standardowymi strzelbami, karabinami, wyrzutniami rakiet, znajdziesz także miotacz ognia (bardzo efektowna broń od strony wizualnej) oraz sześć rodzajów granatów, między innymi zaczepne, dymne, ogłuszające oraz toksyczne. Rzecz oczywista dla cyklu ***Unreal*** – bronie oferują dwa rodzaje strzału. Nie zawsze będziesz zmuszony do działania w pojedynkę, czasem pod Twoją komendą znajdzie się grupa żołnierzy, którzy spełnią każde Twoje polecenie.

Szczerze powiem, że na chwile obecną nie jestem do końca przekonany, czego mogę się spodziewać po drugiej części ***Unreala***. Denerwująca, przesadna dbałość o tajemnice handlową powoduje, że gdy już wreszcie gra się pojawi, to **Unreal 2: The Awakening** może okazać się zarówno wiekopomnym hitem, jak i pewnym rozczarowaniem na miarę ***UT 2003***. Rozwiązanie zagadki już niedługo, na początku przyszłego roku. ❐

XENUS

ZRĘCZNOŚCIOWA/RPG

premiera: I kwartał 2003

Wbrew obiegowej opinii, aby stworzyć dobrą grę FPP wcale nie potrzeba wielkich budżetów i nakładu pracy setek ludzi. Jeśli spojrzymy za naszą wschodnią granicę na firmę **Deep Shadows** i jej najnowszy projekt – **Xenus** – to wszelkie wątpliwości dotyczące powyższej tezy natychmiast rozpłyną się w mgiełce zapomnienia. Rosjanie pokazali już „zajawkę" swoich umiejętności przy ***Codename Outbreak***, która to gra jednak nie do końca wykorzystała swój potencjał.

Drugi raz taka sytuacja się chyba nie powtórzy. Z tego co widzieliśmy na ECTS w tym roku można śmiało zaryzykować twierdzenie, że **Xenus** – gra akcji/RPG – może stać się jednym z większych hitów nadchodzącego roku. Wcielasz się w niej w rolę niejakiego Kevina Myersa, byłego żołnierza Legii Cudzoziemskiej. Kevin ląduje na terenie Kolumbii aby odnaleźć swoją zaginioną siostrę, dziennikarkę. Pierwsza z innowacji to zrezygnowanie z podziału na misje i lokacje. Tutaj po prostu znajdziesz się na otwartym terenie wielkości 25x25 kilometrów, a w dzien-

niku podróży zapisany jest właściwie tylko jeden główny cel – uratowanie siostrzyczki. Pozostałe zadania to questy wyznaczone Tobie przez przedstawicieli sześciu frakcji obecnych w grze, od agentów CIA po rebeliantów. Od tego, które zadania przyjmiesz, zależą Twoje stosunki z daną frakcją – polepszenie stosunków z CIA osłabi Twoją siłę przekonywania podczas rozmów z oficerami wojsk kolumbijskich. Za wykonane zadania otrzymujesz gotówkę potrzebną do zakupu broni (20 typów).

Środowisko gry bardzo przypomina misje kolumbijskie w ***SoF2***. Z kolei tryb multiplayer odwołuje się do tradycji ***CounterStrike'a***. Znajdziemy w nim około 15 misji CtF, ponadto tryb co-op oraz TDM. Będziemy bacznie zwracać uwagę na rozwój prac nad grą, gdyż zapowiada się spory hit. ❐

Z ostatniej chwili...

BATTLEFIELD Z DODATKIEM

Internetowy sklep EBGames.com dość nieoczekiwanie podał na swojej stronie internetowej informacje o mającym jakoby już wkrótce ukazać się dodatku do Battlefield 1942. Jego akcja ma się rozgrywać na Sycylii i we Włoszech i przedstawiać między innymi bitwę o Monte Casino. Liczyć można też na osiem nowych pojazdów. Lada dzień spodziewany jest z kolei patch do oryginalnej gry, który ma między innymi usprawnić przesyłanie danych. Powinno to znacząco ułatwić grę przez internet.

ZMIANA PLANÓW AMD

Rywalizacja Intela i AMD jest tematem licznych plotek od lat, jednak tym razem wygląda, że to prawdziwa informacja. AMD poinformowało, iż zamierza zwolnić 15% swoich pracowników tak, by w przyszłym roku zaoszczędzić 350 milionów $. Spowodowane jest to rosnącymi kosztami badań i słabą zyskownością firmy.

DELTA FORCE: BLACK HAWK DAWN

ZRĘCZNOŚCIOWA

premiera: IV kwartał 2002

Na temat dramatycznych wydarzeń, które rozegrały się niespełna dekadę temu w Mogadiszu, stolicy Somalii, napisano już książkę, nakręcono film fabularny. Za reżyserię wziął się sam Ridley Scott, a jego dzieło zatytułowane było „Black Hawk Dawn". Dla przypomnienia: w 1993 roku amerykańskie wojska rozjemcze wmieszały się w wojnę domową w Somalii. Podczas walk ulicznych zginęło kilkunastu żołnierzy amerykańskich, ale oddziały jankeskie wykazały się nieprawdopodobną wręcz sprawnością działania: mimo przewagi liczebnej Somalijczyków i operowania na wrogim terenie udało im się uzyskać stosunek strat własnych do strat wroga na poziomie 1:52.

Gra **Delta Force: Black Hawk Dawn** oparta jest na tamtych tragicznych wydarzeniach, ale nie odtwarza ściśle prawdziwego przebiegu potyczek. Gra firmy **Nova Logic** nie ma też nic wspólnego (poza tytułem i zaangażowaniem konsultantów spośród obecnych wtedy na miejscu żołnierzy) z filmem Scotta. Do rozegrania będzie 20 misji, a **Delta Force: Black Hawk Dawn** to typowy FPS oparty na trójwymiarowym silniku ***Comanche***. W trakcie misji będzie można, między innymi, poruszać się autentycznymi pojazdami znajdu-

jącymi się na wyposażeniu amerykańskich sił specjalnych przed dziesięciu laty (samochody terenowe humvee, helikoptery szturmowe). Rozgrywka nastawiona jest na realizm, więc metoda „run-and-gun" nie będzie chyba zbyt skuteczna. Oczywiście znajdzie się miejsce dla trybu wieloosobowego co-op oraz TDM. Na dzień dzisiejszy wiadomo, że na pewno będziesz mógł wcielić się w żołnierza SEAL, US Rangers oraz Delta Force; kwestia obecności wojsk somalijskich nie jest jeszcze rozstrzygnięta. ❐

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

STRATEGICZNA *premiera: luty 2003*

W lutym 2003 światło dzienne ujrzy jedna z najbardziej wyczekiwanych gier sezonu – **Championship Manager 4**. Jest pisana od zera, bez wykorzystania kodu z poprzednich wersji, co oznacza, że pod wieloma względami będzie to program rewolucyjny. Już po uruchomieniu spotka nas pierwsza niespodzianka w postaci odmienionego interfejsu graficznego. Oparty na XMLu interfejs pozwoli na dostosowanie do indywidualnych upodobań wyglądu i zestawu dostępnych opcji gry. Kolejnym nowym rozwiązaniem, które stanowi swego rodzaju przełom w historii serii, jest wprowadzenie możliwości rozgrywania meczu w trybie graficznym 2D, a szczegółowość 12 klatek animacji na sekundę powinna zadowolić najbardziej wybrednych graczy.

Nieodzownym elementem kariery menedżerskiej jest gra na rynku transferowym. W **CM 4** pojawi się spora liczba nowych klauzul transferowych, możliwość automatycznej zmiany wartości kontraktu po awansie lub spadku klubu do niższej klasy rozgrywkowej, opcja transferu z odłożonym terminem realizacji i współwłaścicielstwo karty zawodnika przez dwa kluby. Każde nasze posunięcie śledzić będą dziennikarze, rozdmuchując najmniejszy incydent i rozsiewając bez cienia żenady plotki na temat naszego zespołu. Ale i my będziemy mogli wykorzystywać media dla własnych celów, na przykład prowokując menedżera rywali przed arcyważnym meczem derbowym.

W tak krótkim tekście nie sposób wymienić wszystkich czekających nas atrakcji. Z kronikarskiego obowiązku wspomnę tylko o kilku spośród wielu opcji: a więc, będziemy mieli udoskonalony tryb rozgrywki sieciowej, olbrzymią bazę piłkarzy, trenerów i – po raz pierwszy – dziennikarzy sportowych, do tego dochodzi możliwość gry w ponad 50 ligach ze wszystkich kontynentów, a wszystko w oficjalnej polskiej wersji językowej... Teraz jest chyba jasne, dlaczego dla fanów piłki nożnej **Championship Manager 4** stanowić będzie lekturę obowiązkową. ❐

SIM-WAWA-CITY 3000

Stało się. Wreszcie spełniła się profetyczna wizja ManJAka, który swego czasu zaproponował, aby kandydaci startujący w wyborach zmierzyli swe siły w grach cywilizacyjnych. Wszak dobry przywódca w wirtualnym świecie powinien sobie poradzić także i w „realu".

W niedzielę, 20 października, 6 kandydatów na prezydenta Warszawy zmierzyło się w grze „SimCity 3000". Obejrzało ich przy tym około 3000 wyborców. Mogli nie tylko podziwiać na zmianę wszystkie miasta na wielkim ekranie komputerów słuchać komentarza na żywo, ale także zadawać pytania, a nawet doradzać grającym. Do komputerów, na zaproszenie „Gazety Stołecznej" i Cenega Poland zasiedli: Marek Balicki (SLD-UP), Zbigniew Bujak (UW), Lech Kaczyński (PiS), Andrzej Olechowski (PO), Janusz Piechociński (PSL), Julia Pitera (bezpartyjna).

Wszyscy przyprowadzili ze sobą wszelkiego rodzaju ekspertów – także studentów i młodzież, czyli najlepszych znawców gier komputerowych. Wszyscy kandydaci dostali do zarządzania to samo miasto, przygotowane przez Cenega Poland. Znajdowało się ono nad rzeką, przez którą przedostać się można było dwoma mostami (i jednym kolejowym). W samym centrum stał Empire State Building udający Pałac Kultury. Miasto miało też lotnisko, jeden komisariat i króciutką linię metra. Mieszkało w nim 32,7 tys. ludzi, a budżet wynosił 60 tys. simoleonów. Drogi były lekko dziurawe, a mieszkańcy niezbyt zadowoleni z życia.

Każdy kandydat zaczynał od rozbudowy tego, co uznawał za priorytet w swoim programie wyborczym – czyli od komisariatów, szpitali lub dróg. Nietypowo zaczął Janusz Piechociński (wystąpił w eleganckim kasku), który najpierw zbudował... zoo. Niewątpliwie cieszy wiadomość, że każdemu z kandydatów udało się wybudować obwodnicę, nowe mosty i metro. Warszawa zyskiwała także takie atrakcje, jak kopia Opery w Sydney, Park Gejzerów, elektrownia atomowa i latarnia morska. O 14.30 wszystkie miasta nawiedziły serie kataklizmów – zamieszki, pożary, tornada oraz atak UFO. Największym miastem mógł się na koniec gry pochwalić Lech Kaczyński – miało aż 472 tysiące mieszkańców, który także posiadał największy budżet (934 tys. simoleonów). Najniższy poziom bezrobocia panował w miastach Andrzeja Olechowskiego i Marka Balickiego – 9%. Najwięcej mostów postawili Lech Kaczyński i Julia Pitera – po 11. Oby tak w rzeczywistości! ❐

JUŻ W SPRZEDAŻY!

© 2002 Monolith Productions, Inc. All rights reserved. Fox Interactive, No One Lives Forever and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. © 2002 Twentieth Century Fox Film Corporation. Monolith and A Spy in H.A.R.M.'S Way are trademarks of Monolith Productions, Inc. Sierra and the Sierra logo are trademarks of Sierra Entertainment, Inc.

Z ostatniej chwili...

250000 I ROŚNIE

Firma LK Avalon poinformowała, że od chwili premiery do września tego roku na całym świecie sprzedano 250000 sztuk gry Schizm. Gratulujemy!

NOWY IL-2

Zapowiadany dodatek do Il-2 Sturmovik zatytułowany Forgotten Battles, który ma się ukazać już w lutym przyszłego roku, będzie samodzielną grą. Biorąc pod uwagę naprawdę dużą liczbę innowacji, jakie ma wprowadzić, sądzimy, że ma to być cios w samo serce Combat Flight Simulatora 3.

WIELKI POTENTAT WIELKIM PRZEGRANYM

Szef działu Xbox w Japonii Hirohisa Ohura ustąpił ze swojego stanowiska w obliczu fatalnych wyników sprzedaży. Około 280000 kupionych przez Japończyków Xboxów to kropla w porównaniu z ponad 1.5 miliona sprzedanych konsoli Gamecube i ponad 10 milionami PS2.

ROZWÓD ONLINE

W Stanach Zjednoczonych wzrasta liczba rozwodów, których jedną z przyczyn jest nadmierne korzystanie z internetu. Na corocznej konferencji prawników w Chicago dwie trzecie uczestników przyznało, iż internet grał kluczową rolę w sprawach rozwodowych, jakie prowadzili w ciągu ostatniego roku. Konkretyzując, chodziło o takie problemy jak nadmierne zainteresowanie pornografią, nawiązywanie online'owych romansów, tudzież po prostu poświęcanie zajęciom związanym z internetem zbyt wiele czasu.

CORAZ SZYBCIEJ

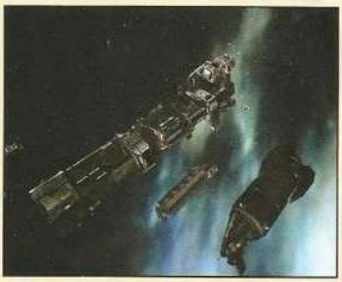
Według opublikowanych niedawno badań trzy, na dziesięć domów podłączonych w Stanach Zjednoczych do internetu posiada łącze szerokopasmowe. Z kolei w ciągu ostatnich 30 miesięcy wykorzystanie szerokopasmowych łączy wzrosło trzykrotnie. Co na to TPSA?

ROSYJSKO-SZWEDZKI DESANT

NOWE GRY ZZA WSCHODNIEJ I PÓŁNOCNEJ GRANICY

HOMEPLANET

SYMULACYJNA



Znajdująca się w planach wydawniczych firmy **Russobit** gra **Homeplanet** jest symulacją rozgrywającą się w kosmosie. Zatem nie daj się zwieść pozornemu podobieństwu tytułu do ***Homeworlda*** – z RTS-em ta gra będzie mieć wspólną tylko jedną cechę, a mianowicie wydawanie rozkazów statkom znajdującym się w Twoim szwadronie. **Homeplanet** to 13 misji opowiadających o świecie ogarniętym chaosem, gdzie bezbronni kupcy i turyści bywają ograbiani z dobytku przez bezwzględne klany. Twoim zadaniem jest przeciwstawienie się złu, w czym uzyskasz pomoc tajemniczej Konfederacji. To ona będzie sprzedawać Ci sprzęt oraz uzbrojenie. Łącznie w Twoich rękach znajdą się sterty sześciu typów statków kosmicznych (spośród 60 rodzajów ogólnie obecnych w grze). Bitwy toczyć się będą zarówno w otwartej przestrzeni kosmosu, jak i na orbitach planet, a wszystko ma się odbywać w zgodzie z newtonowskimi prawami fizyki. Do gry dołączony będzie edytor poziomów. ❐

S.T.A.L.K.E.R. OBLIVION LOST

ZRĘCZNOŚCIOWA

Wielki wybuch! Rok 2006 oznacza dla Czernobyla powtórkę z historii. Sarkofag zbudowany wokół uszkodzonego reaktora atomowego rozpada się, na przestrzeni kilkudziesięciu kilometrów kwadratowych wszelkie życie umiera lub podlega straszliwej mutacji. Cały teren zostaje otoczony przez wojsko i na kilkanaście lat nikt nie chce, ani nawet nie myśli o zbliżeniu się do „Strefy". Jednak w końcu nadszedł czas, gdy śmiałkowie zwani „Stalkers" postanawiają przekroczyć granicę zakażonego terenu, stając się naocznymi świadkami narodzin zmutowanych istot, znajdując ponadto ciekawe artefakty. **S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost** będzie grą action-rpg, rozgrywającą się na terenie strefy (przestrzeń około 20 kilometrów kwadratowych) i oferującą w pełni trójwymiarowy świat oraz nieliniową fabułę. W grze znajdziesz trzydzieści rodzajów nietypowych broni, na przykład grawitacyjne, czy psychotropowe. Posługiwać się będziesz telekinezą oraz telepatią. Poza tym spodziewać się możesz standardowych rozwiązań znanych z innych gier role-playing, na przykład możliwości handlu przedmiotami oraz rozbudowaną interakcję z postaciami NPC. ❐

NEW WORLD ORDER

ZRĘCZNOŚCIOWA

Prosto z Malmo nadchodzi strzelanina FPP pod tytułem **New World Order**. Czy Szwedom uda się zaprowadzić nowy porządek w taktycznych strzelankach widzianych z perspektywy pierwszej osoby? Póki co, wiemy, że gra w wykonaniu **Termite Games** w największym stopniu wzoruje się na ***CounterStrike***. Jako członek brygady specjalnej Global Assault Team spróbujesz zapobiec niecnym planom ekstremistycznej bojówki The Syndicate, która składa się (uwaga!) z byłych agentów Specnazu, KGB i CIA. Cóż, tak dziwacznej kombinacji nie spodziewalibyśmy się raczej ujrzeć w rzeczywistości, ale wszak to tylko gra komputerowa. Na gracza czeka dwanaście rozległych poziomów, piętnaście rodzajów broni oraz pięć rodzajów rozgrywki: potyczka, misja ratunkowa, sabotaż, ucieczka, walka z czasem. Przed każdą misją gracz wyposaża swoją postać w ekwipunek, który nie tylko wpływa na jego zdolności strzeleckie, ale także na mobilność i reakcję na postrzał. **New World Order** ma się ukazać jeszcze w tym roku, a dystrybucją gry w Polsce zajmie się firma **Cenega**. ❐

Celtic Kings

Kochasz strategię? Poprowadź do zwycięstwa Galów lub Rzymian.
Kochasz przygodę? Pokieruj losami wojownika Karaxa, służącego bogini wojny!
Wspaniałe połączenie RTS i RPG.

Wydawca polskiej wersji językowej

Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 868 52 88 do 70; Faks (22) 868 52 80

www.cenega.pl

PC CD ROM

Opracowanie przez

HAEMIMONT GAMES

© 2000-2002 Haemimont Games, Sofia, Bułgaria. Wszystkie prawa zastrzeżone. © Russobit-M. Wszystkie prawa zastrzeżone.

CHĘTNI DO PRACY NAD DUKEM?

Firma 3D Realms poszukuje grafików do pracy nad Duke Nukem Forever. To nie żart. Wymagane jest między innymi doświadczenie w pracy z Photoshopem, zmysł plastyczny, obywatelstwo USA, chęć do zamieszkania w Teksasie, w miejscowości Garland. W zamian za to kandydat otrzyma udział w zyskach ze sprzedaży gry, ubezpieczenie zdrowotne, spokój ducha związany z tym, iż gra powstaje absolutnie bez pośpiechu związanego ze zbliżającą się datą premiery. Przewidziano też zwrot wydatków związanych z ewentualną przeprowadzką.

Wszystkie ewentualne podania należy kierować do szefa 3D Realms George'a Broussarda najlepiej z CD zawierającym przegląd dotychczasowych osiągnięć kandydata. Na pewno jest to propozycja warta rozważenia.

DEVASTATION

ZRĘCZNOŚCIOWA — *premiera: I kwartał 2003*

Absolutnie nie zanosi się, aby kiedykolwiek w najbliższej przyszłości gatunek FPS miał odczuć coś, co choćby w nieznacznym stopniu można było nazwać nasyceniem. Niektóre silniki graficzne, jak ten z ***Unreal*** oraz ***Quake 3 Arena***, choć z pozoru wiekowe, to jednak nadal znajdują chętnych do budowania na ich fundamencie nowych strzelanek.

Devastation jest przykładem gry korzystającej z pierwszego z owych słynnych silników. Twórcy z **Digital Studios** dodali jednak sporo od siebie – głównie własny system cząsteczkowy. Tak więc, gdy podziwiać będziesz efekty świetlne, płomienie, fale wody lub dym, to wiedz, że ich wygląd jest zasługą grafików z **Digital** a nie **Epica**. Modele postaci również otrzymały nielichy szlif – animacja szkieletów postaci oraz mimika twarzy w pełni mają odsłonić przed naszymi oczami talent programistów.

Na grafice jednak całości opinii opierać nie wypada (vide: ***UT 2003***), więc spójrzmy, jak rozwija się fabuła tej gry. W kampanii dla pojedynczego gracza czeka na Ciebie dokładnie dwadzieścia misji, w których styl „biegnij i strzelaj" występować będzie na zmianę z cichym skradaniem się na terenie wroga. Gra przeniesie Cię o kilkaset lat w przyszłość, gdzie napotkany świat rządzony jest przez wielkie korporacje i usłużną im policję. Słowem: klimat jak w „Robocopie", tyle że zamiast wcielać się w stróża prawa, wstępujesz w szeregi cyberpunkowych buntowników – „antylojalistów". Przetrwanie w tym, jakże bezwzględnym, świecie będzie ułatwione dzięki obecności ponad 30 typów uzbrojenia, od standardowych pistoletów i karabinów począwszy, poprzez karabiny laserowe, a kończąc na tak nietypowym narzędziu walki jak „różyczka" powstała po zbiciu pustej butelki. Na swej drodze napotkasz mądrych i czujnych wrogów oraz chętnych do kooperacji NPC. Warto nadmienić, że strażników będzie można wyprowadzić w pole używając do tego dźwięków wydawanych przez różne przedmioty.

W grze **Devastation** dostępnych będzie 12 mapek do rozgrywki sieciowej, gdzie charakter rozgrywki waha się, w zależności od rodzaju mapki i wybranej opcji, między zręcznościówką a grą taktyczną opartą na drużynowym działaniu. Gra na polskim rynku pojawi się dzięki firmie **LEM**. ❐

HEARTS OF IRON

STRATEGICZNA — *premiera: 2003*

Biorąc pod uwagę sukces komercyjny ***Europy Universalis*** oraz potencjał kodu tej gry, należało się spodziewać, że prędzej czy później na naszych monitorach zawita gra oparta na jej koncepcie. **Hearts of Iron** jest pierwszą (i pewnie nie ostatnią) tego typu naśladowczynią, która pozwoli Ci na nowo rozegrać bitwy na wszystkich teatrach drugiej wojny światowej. Nasuwa się pytanie, czy silnik pierwotnie tworzony z myślą o długoletnich kampaniach rozgrywanych w turach poradzi sobie z dynamiczną rozgrywką w czasie rzeczywistym. Na odpowiedź trzeba będzie jeszcze sporo czasu poczekać, tymczasem skupmy się na tym, co na pewno uda się twórcom tej gry zaimplementować. Po pierwsze do dyspozycji masz trzy rodzaje wojsk (lądowe, powietrzne, morskie), a każdy posiada atrybuty obrony przed atakiem z powietrza lub lądu, siłę uderzenia, morale itd. Z rozwiązań obecnych w ***EU*** zachowano między innymi istotną rolę dowódców oraz opcję dyplomacji (wreszcie możemy pobawić się w hipotetyczne sytuacje typu: „A co by się stało, gdybym Anglików sprzymierzył z Osią, albo grając II Rzeszą nie podpisał paktu Ribbentrop-Mołotow)". Zapowiada się bardzo interesujący tytuł. ❐

Gry, które dopiero co miały premierę, szybko pokrywa gruba warstwa kurzu. Dlaczego? Bo pojawiają się nowe tytuły, które spychają poprzedników w niepamięć. Niekiedy jednak zdarzają się prawdziwe hity. Dyskutuje się o nich tygodniami, a gra kilka razy od początku do końca i nie ma się dosyć. Tu prezentujemy takie właśnie programy. Programy, w które mimo upływu czasu ciągle gramy.

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

Grand Theft Auto 3

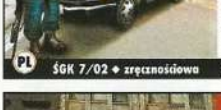
Wielki hit z Sony Playstation 2 teraz także dostępny na PC. Wcielasz się w postać bandziora, którego życie upływa pod znakiem ciężkiej pracy. Perywasz dla okupu, strzelasz do ludzi, kradniesz. Nie ma dla Ciebie żadnej świętości. Wszystko to ukazane jest w doskonałej grafice 3D i wzbogacone o równie dobrą muzykę. Gra dla ludzi o mocnych nerwach.

PL ŚGK 7/02 ◆ zręcznościowa cena: 99 zł ◆ dystrybucja: Play It

Medal of Honor

Niewiele jest gier, które robią takie wrażenie jak Medal of Honor. Z pozoru zwyczajne FPP w realiach II wojny światowej, przeradza się we wstrząsające widowisko, gdy bierzesz udział w lądowaniu amerykańskich oddziałów na plaży w Normandii. Komputerowy „Szeregowiec Ryan" – to jest najlepszy opis tej gry w trzech słowach.

cena: 129 zł ◆ dystrybucja: IM Group ŚGK 2/02 ◆ zręcznościowa



Mafia

Mafia to kolejna, po doskonałych Max Payne i GTA 3, gra przedstawiająca życie poza prawem – w doskonałej trójwymiarowej grafice. Tym razem przenosisz się w lata 30 ubiegłego wieku, do USA z czasów prohibicji. Wcielając się w rolę taksówkarza udaje Ci się zrobić błyskawiczną, acz pełną niebezpiecznych chwil, karierę w mafijnej rodzinie.

PL ŚGK 9/02 ◆ zręcznościowa cena: 99 zł ◆ dystrybucja: Play It

Medieval: Total War

Medieval: Total War to pozycja obowiązkowa dla każdego stratega. Kierując losami jednego z 12 narodów możesz zbudować wielkie, europejskie imperium. Sprawujesz kontrolę zarówno nad ekonomicznym rozwojem swojego państwa, jak i rozgrywasz w czasie rzeczywistym epickie bitwy, w których udział brać może nawet 10000 żołnierzy. Gra na długie wieczory.

cena: 169 zł ◆ dystrybucja: LEM ŚGK 10/02 ◆ strategiczna

Max Payne

Max Payne jedyna w swoim rodzaju gra akcji. Wcielasz się w niej w postać tytułowego bohatera, gliniarza, który ścigany przez służby specjalne próbuje pomścić śmierć swojej rodziny i oczyścić się z niesłusznego zarzutu zabójstwa swego szefa. Doskonała grafika, wyśmienity dźwięk. Rzecz dla ludzi o stalowych nerwach i sprawnym nadgarstku.

PL ŚGK 9/01 ◆ zręcznościowa cena: 99 zł ◆ dystrybucja: Play It

Warcraft 3

Warcraft 3 to pierwszy RTS firmy Blizzard z trójwymiarową grafiką. Równie doskonały co poprzednicy, oferuje graczowi aż cztery różne rasy. Każda z nich ma określone zalety i wady, zaś ich dokładne poznanie może zabrać całe tygodnie gry. Potencjalny następca Starcrafta w wake o miano najlepszej gry swego gatunku.

cena: 129,90 zł ◆ dystrybucja: CD Projekt ŚGK 8/02 ◆ strategiczna

KALENDARZ PREMIER

TYTUŁ/PRODUCENT	DATA WYDANIA	TYTUŁ/PRODUCENT	DATA WYDANIA
Age of Mythology/Microsoft	listopad	**Master of Orion 3**/Infogrames	2003 (P)
Arx Fatalis/JoWood	listopad (Z)	**Max Payne 2**/Take 2	2003
BloodRayne/Vivendi	2003 (P)	**Medal of Honor: Allied Assault Spearhead**/Electronic Arts	listopad
Championship Manager 4/Eidos	luty 2003 (Z)	**Mistmare**/Arxel Tribes	marzec 2003
Civilization 3: Play the World/Infogrames	listopad	**O.R.B.**/Strategy First	listopad
Command & Conquer: Generals/Electronic Arts	luty 2003 (Z)	**Polanie 2**/Topware	IV kwartał 2002
Delta Force: Black Hawk Dawn/Novalogic	luty 2003 (Z)	**Praetorians**/Eidos	luty 2003
Deus Ex 2/Eidos	2003 (P)	**Rainbow Six: Raven Shield**/Ubi Soft	luty 2003
Doom 3/Activision	2003 (P)	**Rise of Nations**/Microsoft	marzec 2003
Duke Nukem Forever/Take 2	2003	**Robin Hood: Defender of the Crown**/-	2003 (P)
Enter The Matrix/Infogrames	maj 2003	**Sea Dogs 2**/Ubi Soft	2003 (P)
Freelancer/Microsoft	styczeń 2003	**Sim City 4**/Electronic Arts	styczeń 2003
Good Cop Bad Cop/Virgin	2003 (P)	**Star Wars Galaxies: An Empire Divided**/LucasArts	listopad
Gothic II/JoWood	luty 2003	**Star Wars: Knights of the Old Republic**/LucasArts	2003 (P)
Hidden & Dangerous 2/Take 2	2003	**SWAT: Urban Justice**/Vivendi	2003
Homeplanet/Russobit-M	grudzień	**Terminator 3: Rise of the Machines**/Infogrames	2003 (P)
Hotel Giant/JoWood	listopad	**Thief 3**/Eidos	2003 (P)
IGI 2: Covert Strike/Codemasters	2003 (P)	**Total Annihilation 2**/Infogrames	2004
IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles/Ubi Soft	styczeń 2003 (Z)	**Tron 2.0**/Disney Interactive	grudzień
Imperium Galactica 3/CDV	maj 2003	**Tropico 2: Zatoka Piratów**/Take 2	2003
Impossible Creatures/Microsoft	2003 (P)	**Unreal 2: The Awakening**/Infogrames	styczeń 2003
Indiana Jones and the Emperor's Tomb/LucasArts	styczeń 2003	**Vietcong**/Take 2	2003
Iron Storm/Wanadoo	grudzień	**Warlords 4**/Ubi Soft	2003 (P)
James Bond 007 – Nightfire/Electronic Arts	grudzień	**Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia**/Vivendi	listopad
Judge Dredd vs Judge Death/Vivendi	2003 (P)	**World of Warcraft**/Blizzard	2003 (P)
Lords of the Realm 3/Vivendi	2003	**Xpand Rally**/Techland	listopad

UWAGA: Z – zmiana w stosunku do poprzedniego miesiąca P - nasze przypuszczenie

IRON STORM

PIERWSZA WOJNA WCIĄŻ TRWA!

Z Edouardem Lussan odpowiedzialnym za tworzenie nowych pomysłów gier w firmie Wanadoo rozmawiamy o jej najnowszym projekcie - Iron Storm.

Wanadoo nie jest zbyt znaną firmą – przynajmniej w Polsce. Mógłbyś powiedzieć o niej kilka słów?

Wanadoo jest stosunkowo młodym wydawcą gier, który chce dotrzeć do jak najszerszej publiczności oferując produkty zarówno dla hardcorowych graczy, jak i całej rodziny. W naszym planie wydawniczym znaleźć można gry praktycznie wszystkich gatunków: strzelaniny, strategie, role-playing, przygodówki, gry sportowe i bijatyki. Naszym zdaniem, żeby zwrócić na siebie uwagę potencjalnych klientów musimy zapewnić im dobrą rozrywkę połączoną z wysokim stopniem interaktywności i perfekcyjnym wykonaniem.

***Iron Storm* naprawdę nas zaskoczył ideą I wojny światowej, która nie zakończyła się 1918 roku lecz trwa aż po drugą połowę XX wieku. Skąd wziął się ten pomysł?**

Na początku myśleliśmy tylko o tym, że chcemy zrobić strzelankę. W jakim świecie miałaby się ona jednak rozgrywać, by odróżniała się od światów *Quake'a*, *Rogue Spear*, czy *Medal of Honor*? Musieliśmy stworzyć coś zupełnie innego odmiennego i w końcu przyszedł nam do głowy pomysł alternatywnej historii. Podstawy *Iron Storm* są zatem następujące: I wojna światowa wybuchła, tak jak wszyscy wiemy, w 1914 roku. Teraz jest rok 1964, wojna nie jest zakończona i trwa już od 50 lat. Gracze natychmiast zrozumieją, że świat, jaki stworzyliśmy, to mieszanka realiów I i II wojny światowej, oraz wojny w Wietnamie, ale przeniesionej na grunt europejski. Mamy zatem współczesną broń, materiały i urządzenia, nie ma w *Iron Storm* natomiast niczego w stylu obcych, potworów z krain fantasy, czy statków kosmicznych. Realizm wojny był naszym głównym priorytetem.

Czy dowiadujemy się z gry, skąd ta zmiana w historii?

Akcja *Iron Storm* rozgrywa się w alternatywnej rzeczywistości, co oznacza, że gra rozpoczyna się w momencie, który wszyscy uważamy za prawdziwy, kończy się jednak w realiach zupełnie odmiennych od tych, które podaje historia. Zadaniem gracza będzie samodzielne zrozumienie przyczyn tego stanu rzeczy, odkrycie, co zdarzyło się po 1914 roku, dlaczego wojna trwa tak długo, kto z kim walczy i dlaczego...

Słyszeliśmy, że w *Iron Storm* pojawi się uzbrojenie, które nigdy nie istniało w rzeczywistości. Możesz podać kilka przykładów?

Na uzbrojenie gracza składa się rosyjska krótka szabla, pistolet z tłumikiem Heckler & Koch MP-6 „Wotan", strzelba Remington M910 „Bull's Eye", wyrzutnia granatów M203 40 mm „Clovis", granaty odłamkowe i dymne, miny przeciwpiechotne i magnetyczne. Do tego uzbrojenia dodaliśmy jeszcze szereg karabinów snajperskich i szturmowych, których projekt i siłę ognia wzorowaliśmy na istniejących w rzeczywistości karabinach, udoskonalonych jednak o wynalazki lat czterdziestych „naszego" świata.

Jak nazywa się engine napędzający *Iron Storm*? Czy zobaczymy inne, bazujące na nim gry?

Nasz engine nazywa się Phoenix 3D i jeśli tylko sprawdzi się w boju na pewno powstaną inne gry z jego udziałem.

Jaki stopień realizmu proponuje *Iron Storm*?

Naszym zdaniem, by stworzyć spójny świat, *Iron Storm* musiał być tak realistyczny jak to tylko możliwe i temu właśnie celowi poświęcił się cały nasz zespół. Sam przeczytałem mnóstwo książek poświęconych I i II wojnie światowej tak, by w pełni zrozumieć świat *Iron Storma* i wiedze tę przekazać w jasny sposób twórcom gry. Oni musieli mieć jasny obraz nie tylko tego jak wyglądały słynne

okopy, pociąg pancerny, czy fort obronny, ale również jak wyglądały mundury żołnierzy, jakich dokonano odkryć naukowych – o których wie zresztą bardzo niewielu – jakie znaczenie miało wprowadzenie masek przeciwgazowych, jakich używano pojazdów i zwierząt, z jakich krajów pochodzili ludzie walczący na froncie, nawet jak komunikowano się w okopach, tudzież jak brzmiały sygnały alarmowe. Nie było to dla mnie specjalnie trudne, gdyż jestem wielkim miłośnikiem historii, a szczególnie II wojny światowej i od wielu już lat czytam książki i oglądałem filmy poświęcone temu okresowi historii.

Na realizm *Iron Storm* wpływa jednak także płynność samej rozgrywki. Jeśli gracz ma się wczuć w świat gry musi zobaczyć realistyczny obraz I wojny światowej, a jednocześnie reakcje postaci na otaczające go środowisko muszą być płynne i natychmiastowe. Nasz egine doskonale spełnia te wymagania. Jednocześnie musimy pamiętać, że słowa realizm i zabawa nie zawsze idą w parę. Dla nas kluczową sprawą było to, by *Iron Storm* był przede wszystkim zabawny. Najlepszym testem dla twórców gry było to, że sami wciąż świetnie się przy niej bawią, choć pracując nad nią od wielu miesięcy znają ją na wylot. Sam grałem wiele razy i mogę powiedzieć, że *Iron Storm* wciąż jest dla mnie zabawny. Mam nadzieję, że wszyscy gracze będą bawili się równie dobrze!

Jakie zadanie gracz może otrzymać w kolejnych misjach?

Iron Storm to strzelanina, w której znalazły się jednak elementy gry przygodowej i taktycznej – w tym sensie, że od gracza wymagana będzie umiejętność nie rzucania się w oczy. Gra może działać zarówno w trybie TPP, jak i FPP, oferując prosty w obsłudze interfejs i wymagając od gracza krycia się praktycznie zawsze i wszędzie. Przy naszej grze trzeba zapomnieć o *Quake'u*, grając w tym stylu będzie się martwym już po minucie. Jest wojna i każdy, kto robi jakieś głupstwa po prostu ginie.

Czy będzie można zasiąść za kierownicą jakiegoś pojazdu?

Nie, choć będzie można wykorzystać na przykład czołg, by zniszczyć jakiś obiekt, na przykład budynek.

Jedno z ostatnich pytań. Czy *Iron Storm* będzie umożliwiał zabawę w trybie multiplayer?

Tworząc *Iron Storm* skupiliśmy się przede wszystkim na grze przeznaczonej dla pojedynczej osoby, jednak w programie znalazł się tryb Deathmatch przewidziany dla maksymalnie 16 zawodników.

Na zakończenie powiedz, co Twoim zdaniem zadziwi ludzi w *Iron Storm* najbardziej?

Myślę, że stworzony przez nas świat połączony z doskonałą grywalnością. Gdyby któryś z tych elementów był słabszy, gra nie byłaby tak dobra jak jest. Realistyczne ujęcie wojny, oprawa graficzna i dźwiękowa – te rzeczy też powinny się bardzo podobać... mamy na przykład różne odgłosy uderzeń pocisków dobierane w zależności od tego, czy trafiony obiekt wykonany jest z drewna, żelaza, ziemi..., czy też jest to ciało jakiegoś żołnierza.

ŚGK – Dziękujemy bardzo za rozmowę ❐

Uzbrojenie (nie)istniejące

Pistolet nie jest zbyt dobry do otwartej walki z uwagi na powolność i niską siłę przebicia pocisków. Posiada jednak tłumik, co czyni zeń broń obowiązkową w misjach, w których musisz kryć się przed wzrokiem nieprzyjaciela.

Pistolet maszynowy Heckler & Koch MP-6 to idealna broń do walki na krótkim dystansie. Nie jest zbyt celny, rekompensuje to jednak jego szybkostrzelność. Zamykasz oczy, naciskasz spust i przesuwasz ręką od lewej do prawej.

Remington M910 to najbardziej śmiercionośne narzędzie do walki na dystansie mniejszym niż 10 metrów. Jeden strzał wystarczy, by powalić każdego przeciwnika.

Karabin snajperski Dragunov Snayperskaya wyposażony jest w potężny celownik, co czyni zeń broń idealną do walki na duże odległości. Jeden strzał w korpus lub głowę przeciwnika wystarcza, by zabić.

Karabin szturmowy MG-36A to najpopularniejsza broń na froncie. Zadaje bardzo duże obrażenia i posiada spory magazynek umożliwiający prowadzenie ognia ciągłego. Niestety, nie jest zbyt celny.

Karabin półautomatyczny Simonov K-s 12 łączy w sobie pewne cechy karabinu snajperskiego i maszynowego. Na średnim i dalekim dystansie jest to najlepsza broń będąca w użyciu.

Ciężki karabin maszynowy Vivda KSK to ulubiona broń oddziałów syberyjskich. Waży sporo, za to wystrzeliwane przez niego pociski mają przerażającą siłę przebicia.

Wyrzutnia granatów M203 40mm bardzo dobrze sprawdza się w czasie walk w tłumie na małym i średnim dystansie. Wyrzucane przez nią granaty mają dostateczną siłę wybuchu, by jednocześnie powalić kilku przeciwników. Niestety czas załadowania nowego ładunku jest dość długi.

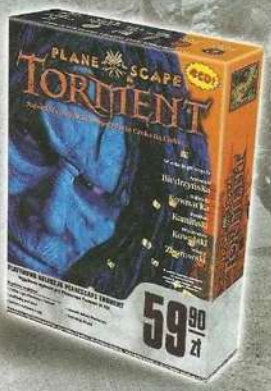
Wyrzutnia rakiet to najbardziej niszczycielska broń, jaka występuje w grze. Doskonała zarówno przeciw grupom żołnierzy wroga, jak i na przykład helikopterom. Dodatkową zaletą jest zamocowana luneta.

Granat odłamkowy zbudowany jest z trzech minigranatów, które eksplodują w chwilę po eksplozji zapalnika. Niewiarygodnie skuteczny w tłumie.

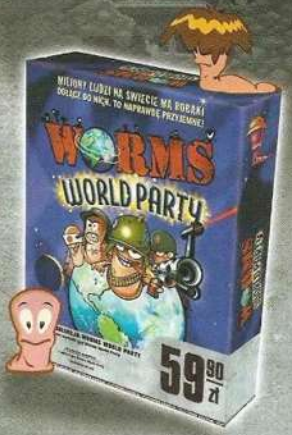
PLATYNOWA KOLEKCJA

JUŻ W SPRZEDAŻY!

EUROPA UNIVERSALIS II
+ Europa Universalis I



PLANESCAPE TORMENT
+ Podkładka pod mysz
+ Plakat



WORMS WORLD PARTY

Platynowa Kolekcja jest to nowa seria gier, w której prezentujemy największe hity, cieszące się wielką popularnością. Gry te osiągały sprzedaż ponad 10 000 egzemplarzy! Tytuły takie jak The Settlers III, Fallout Tactics, Worms, Balduris Gate II, Icewind Dale mówią same za siebie. Teraz w Platynowej Kolekcjidostępne za jedyne 59,90 zł! Wszystkie w pełnej polskiej wersji językowej przygotowanej przez zespół CD Projekt. Nadszedł czas, aby uzupełnić swoje zbiory o Platynową Kolekcję CD Projekt!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

FALLOUT TACTICS
+ Płyta z dodatkami

SETTLERS III
+ Nowe Misje
+ Misja Amazonek

WORMS ARMAGEDDON

ICEWIND DALE
+ Heart of Winter
+ Trials of the Luremaster

BALDUR'S GATE II
+ Tron Bhaala

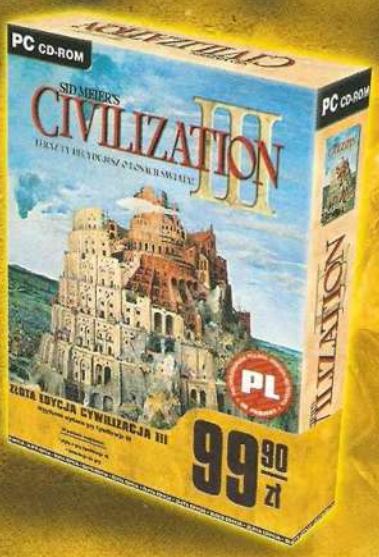
GOTHIC
+ Talia kart
+ Wisiorek na rzemieniu

MICRO PROSE
BIOWARE CORP
Dungeons & Dragons

ZŁOTA EDYCJA

CYWILIZACJA III

Gra uznawana przez wszystkich graczy za jedną z najlepszych strategii komputerowych w historii PC. Teraz dostępna w Złotej Edycji, w profesjonalnej polskiej wersji językowej oraz niezwykle atrakcyjnej cenie 99.90 zł.



Złota Edycja jest to specjalne wydanie największych hitów z przełomu roku 2001/02, uzupełnione o wszystkie dostępne dodatki. Takie gry jak Diablo 2, The Settlers 4, Cywilizacja 3 i Might & Magic IX, to gry kultowe, to najwyższa jakość w pełnej, polskiej wersji językowej, w cenie 99,90 zł. Uzupełnij swoją kolekcję o kultowe gry ze Złotej Edycji!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

SETTLERS IV
+ Misje Dodatkowe
+ Trojanie i Eliksir Mocy

DIABLO II
+ Lord of Destruction
+ Płyty z muzyką z gier

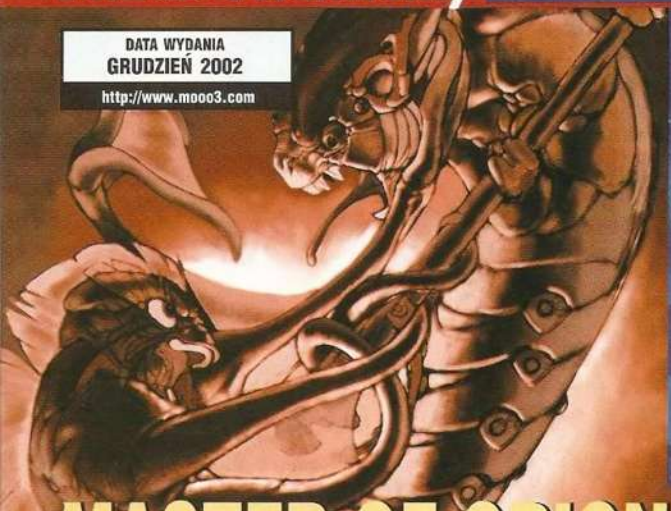
W grudniu

MIGHT and MAGIC IX
+ Might & Magic VIII
+ Might & Magic VII

(0-22) 519 99 69
www.cdprojekt.info
FIRAXIS GAMES
INFOGRAMES
© 2002 Infogrames Interactive, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Sid Meier's Civilization® jest zastrzeżonym znakiem handlowym, Infogrames oraz logo Infogrames są znakami zastrzeżonymi należącymi do Infogrames Entertainment S.A. Firaxis Games jest zastrzeżonym znakiem należącym do Firaxis Games, Inc. Windows i DirectX są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Microsoft Corporation w USA i innych państwach. Pentium jest znakiem handlowym lub zastrzeżonym znakiem handlowym należącym do Intel Corporation w USA i innych państwach.

DATA WYDANIA
GRUDZIEŃ 2002

http://www.mooo3.com



MASTER OF ORION 3

STATYSTYCZNY PODBÓJ KOSMOSU

Bazyl

Dla wielu ludzi stwierdzenie, iż ***Master of Orion*** jest najlepszą grą strategiczną rozgrywającą się w kosmosie to dogmat niepodlegający dyskusji. Problem w tym, że nawet dogmaty się starzeją, a druga część ***Master of Orion***, a zarazem ostatnia, w jaką mogliśmy grać, liczy sobie już pięć lat. Nic dziwnego, że gdy firma **Quicksilver** ogłosiła, iż pracuje nad trzecią częścią gry, w środowisku fanów ***Master of Orion*** zawrzało. Po blisko dwuletnim oczekiwaniu w końcu doczekaliśmy się – grywalna wersja beta **Master of Orion 3** trafiła w nasze ręce. Czy pobije swoich poprzedników?

Pierwsze wrażenie po uruchomieniu gry jest zachęcające. Schludny ekran startowy, kilka opcji – nie sposób się zgubić. Po wciśnięciu klawisza New Game pojawia się ekran wyboru rasy, który choć odmienny od tego, co widzieliśmy w ***Mo02***, to jednak jest łatwy do rozszyfrowania. Tu pierwsza niespodzianka. Rasy, na przykład ludzie, dzielą się na podgatunki, w tym przypadku Ziemian, tajemniczych Evonów i superinteligentnych Psilionów. Możesz również stworzyć własną rasę, określając jej różnorodne parametry, takie jak badania naukowe, ekonomia, refleks, handel, czy produkcja przemysłowa. Wszystko to przypomina ***Mo02***, a jednak różni się choćby z tego względu, iż wiele cech nie jest opisanych w trójstopniowej, lecz pięciostopniowej skali. Wiele cech zniknęło zupełnie, a na ich miejsce pojawiły się nowe. Moje pierwsze wrażenie jest w każdym bądź razie takie, iż różnice pomiędzy rasami są w **Mo03** bardziej subtelne niż w poprzedniej części gry, a jednocześnie wiele drobiazgów wychodzi na jaw dopiero w trakcie zabawy. Jeśli do czasu premiery gry nic tu nie zostanie zmienione, trzeba będzie poświęcić studiowaniu poszczególnych ras zdecydowanie więcej czasu.

Uporawszy się z wyborem gatunku, który ma w przyszłości zapanować w galaktyce, pora na określenie warunków, w jakich toczyć się będzie gra. Tutaj również czekają nas niespodzianki, gdyż poza wyborem poziomu trudności gry, czy liczby sterowanych przez komputer przeciwników trzeba określić jeszcze ile bitew może się rozegrać w trakcie jednej tury, ile minut ma trwać tura gry (maksymalnie 16) i tura walki (jeśli bitwa nie zakończy się w założonym czasie ogłoszony zostanie remis), jaką wielkość i kształt ma mieć galaktyka (dostępne typy to sferyczna, dwu i trójramienna), jak duża ma być gęstość połączeń między gwiazdami (możesz lecieć tylko tam, dokąd masz połączenie). Pojawił się też nowy warunek zwycięstwa. Jeśli nie zostaniesz wybrany na przewodniczącego galaktycznego senatu, tudzież nie uda Ci się zniszczyć całej konkurencji, możesz jeszcze ratować się odkrywając jako pierwszy pięć tajemnic Antaran. Bynajmniej nie chodzi tu tylko o odnalezienie czegoś w kosmosie – musisz po prostu zabłysnąć na polu nauki, produkcji, nawet szpiegowania innych

Całość obowiązków związanych z budową Twojego imperium można zwalić na komputer reprezentowany przez różnych doradców.

ras. To trochę więcej niż odnalezienie Oriona lub przeskok do innego wymiaru, jak to miało miejsce w **MoO2**.

Prawdziwy szok czeka Cię, gdy rozpoczniesz grę. Na pierwszy rzut oka to, co zobaczysz na ekranie nie wygląda jak gra, bardziej przypomina kolorowy arkusz kalkulacyjny lub stronę napisaną w HTMLu. Pełno tu zakładek, rozwijanych okienek, opcji, suwaków. Poprzednie części ***Master of Orion*** nie grzeszyły nadmiernie wyszukaną grafiką, jednak **Master of Orion 3** idzie krok dalej. Jest tak ascetyczny w swoim wyglądzie, że równie dobrze mógłby być pokazywany na naukowej konferencji poświęconej badaniom przestrzeni kosmicznej. Czy coś takiego może się podobać? Raczej nie, za to tego typu oprawa graficzna doskonale sprawdza się w grze. Po początkowym szoku, dość szybko można się do niej przyzwyczaić, zaś znakomita większość informacji dostępna jest na dwa kliknięcia myszką.

To, co jest rzeczywiście niezwykłe w **Master of Orion 3**, to podejście do roli gracza. Tak naprawdę całość obowiązków związanych z budową Twojego imperium można zwalić na komputer reprezentowany przez różnych doradców. Twoje osobiste decyzje potrzebne są tylko, gdy dochodzi do kontaktu z innymi cywilizacjami, tudzież, gdy w galaktycznym senacie wymagana jest Twoja opinia na jakiś temat. Nawet prowadzenie bitew możesz zlecić swoim dowódcom i czekać tylko na wynik starcia, lub obejrzeć sobie jego przebieg jedząc w tym czasie drugie śniadanie. Przyznaję, że było to dla mnie początkowo wielkim zaskoczeniem – przyzwyczajony w ***Master of Orion 2*** do tego, iż praktycznie każdą planetą należy zająć się osobiście, nie dowierzałem komputerowi. Moje obawy były jednak bezpodstawne, sztuczna inteligencja gry wydaje się naprawdę wiedzieć co robi, świetnie dbając o Twoje interesy zgodnie z podanymi wytycznymi. Wydaje się zresztą, że jest to jedyna słuszna droga, gdyż ilość spraw, oraz ilość planet, jakie musiałbyś „obsłużyć" gdybyś wszystko chciał robić sam, jest w **Master of Orion 3** po prostu przytłaczająca.

Fascynujące są również zmiany poczynione w stosunku do takich elementów gry jak zarządzanie flotą, dyplomacja, badania naukowe. Weźmy pierwszy z brzegu przykład – tworzenie floty odbywa się teraz na zasadzie kreowania grup bojowych, w których wyznaczasz główne statki, pojazdy wsparcia oraz zwiadowców mających wyśledzić pojazdy wroga. Z kolei siły naziemne tworzysz podając ich wielkość (dywizja, korpus, armia), typ wojsk (piechota, marines, czołgi, itp.), a nawet stopień wyszkolenia (od rekrutów poczynając, na elicie kończąc). Wszystko to wygląda dość niesamowicie, gdyż w zasadzie nie widzisz owych wielkich armii, które tworzysz – otrzymujesz o tym tylko informacje. W ***MoO2*** widoczne były chociaż ikony przedstawiające Twoich żołnierzy, tudzież osobny ekran gdzie mogłeś zobaczyć swoją flotę. Tutaj wszystko jest umowne, natomiast kosmiczne bitwy, które w bardzo niewielkim stopniu przypominają to, co znamy z ***MoO2***. Liczba statków jest większa, nigdzie nie zauważyłem natomiast słynnych „command points", których zadaniem było ograniczenie liczebności flot poszczególnych ras. Osobiście byłbym bardzo zadowolony, gdyby nie było ich również w finalnej wersji gry.

Kolejną innowacją wprowadzoną do gry jest zarys fabuły (której szczegółów należy szukać w instrukcji gry). Akcja toczy się wiele lat po wydarzeniach przedstawionych w drugiej części programu, Antaranie zajmują obecnie planetę Orion, tam też mieści się galaktyczny senat. Nie zauważyłem, by wtrącali się oni do spraw innych ras, ale też osobiście nie starałem się ich jeszcze zdenerwować swoim postępowaniem. Do czasu ukazania się pełnej wersji gry na pewno jednak sprawdzę, czy jest to możliwe.

Jeśli chodzi o datę premiery **Master of Orion 3**, znów okryta jest ona mgłą tajemnicy. Gra miała się pojawić już w tym roku, ale z sygnałów dochodzących z firmy **Quicksilver** wynika, że na pewno będzie to już 2003 rok i to kto wie, czy nie drugi kwartał. Biorąc pod uwagę fakt, iż program znajduje się w fazie testów prawie od roku, a kolejne miesiące są właśnie planowane, wierzę, że otrzymamy grę absolutnie doskonałą, w dodatku w polskiej wersji językowej, co obiecuje jej wydawca, firma **CD Projekt**. Obyśmy tylko nie musieli na to czekać zbyt długo. ❐

WYBRANI MIESZKAŃCY GALAKTYKI

LUDZIE

– rządzili lub próbowali rządzić galaktyką od tysięcy lat. Przebiegli i chciwi brali siłą wszystko to, czego nie zdołali zdobyć poprzez układy i handel. Niedawno ludzie zaczęli twierdzić, iż są potomkami starożytnej rasy zamieszkującej Orion. Ponieważ początki istnienia ludzi spowite są tajemnicą nikt nie może stanowczo zaprzeczyć lub potwierdzić tej plotki.

PSILIONI

– od zawsze porządali wiedzy do tego stopnia, iż graniczyło to z obsesją. W czasie Mrocznych Wieków w zamian za względy Antaran pozwolili dokonać na sobie przerażających genetycznych manipulacji. Zwiększyły one możliwości umysłów Psilionów, jednak ich ciała uległy bardzo poważnej degeneracji.

CYNOIDZI

Cynoidzi nie odwrócili się całkowicie od swych biologicznych przodków tak, jak uczynili to całkowicie sztuczni Meklarzy. Są błyskotliwi i bezwzględni w sprawach związanych z pieniędzmi. Wiedzą, jak nimi obracać, by przynosiły maksymalny dochód. Pracowici, a jednocześnie skorzy do znoszenia wyższych niż inne rasy obciążeń podatkowych.

RAAS

– zostali wychodowani przez swoich krewniaków Saurian jako niewolnicy wykorzystywani do wszelkiego rodzaju prac. Sprzedawani w całej galaktyce wzniecili w końcu krwawą rewolucję i wywalczyli wolność. Stworzyli społeczeństwo z własną religią i rządem. Wciąż zadziwiają swoją pracowitością.

HEGEMONIA - ŻELAZNE LEGIONY

SPACE OPERA W CZASIE RZECZYWISTYM

Bazyl

DATA WYDANIA
LISTOPAD
http://www.haegemonia.com

Niewiele jest gier takich jak ***Homeworld***, które mimo upływu lat wciąż są tak samo wciągające, jak w dniu swojej premiery. Wielki hit **Sierry** (uwaga, dostępny teraz w polskiej wersji językowej) jest przy tym o tyle niezwykły, że nadal brak mu godnego siebie konkurenta. Próbowano go pobić, ale kto pamięta gry takie jak ***Conquest: Frontier Wars***, czy ***Starmageddon***?

Homeworld pozostał zatem niepokonany, jednak już wkrótce może stanąć w obliczu nowego przeciwnika. **Hegemonia – Legions of Iron** (lub też **Żelazne Legiony** – bo taki tytuł będzie nosić polska wersja gry) to program, nad którym prace kończy właśnie węgierska firma **Digital Reality**. Znana jest ona z dwóch części cyklu ***Imperium Galactica***, a i tym razem mierzy bezpośrednio w miłośników strategii czasu rzeczywistego. Jak nietrudno zgadnąć akcja **Hegemonii** toczy się oczywiście w kosmosie, zaś głównym jej tematem jest wojna domowa pomiędzy Ziemią i skolonizowanym przez ludzi Marsem. Do tego konfliktu mają się też dołączyć Obcy tak, by całość nabrała rozmiarów i kolorytu prawdziwej space opery.

Wersja beta **Hegemonii**, którą miałem przyjemność testować przez kilka dni, daje dobry przedsmak tego, czego można się spodziewać po gotowej grze. Przede wszystkim program olśniewa grafika. Ostatnimi czasy nie mieliśmy zbyt wielu gier z akcją osadzoną w kosmosie, a tu od razu taka atrakcja – choć RTS, to z grafiką, której nie powstydziłby się ani ***Freespace 2***, ani ***X-Wing: Alliance***. Na początku zabawy, gdy walczysz głównie w układzie słonecznym będziesz mógł zobaczyć majestat Saturna, obejrzeć sobie Ziemię – zwłaszcza, że dokładnie widać zarys kontynentów, przyjrzeć się barwnym księżycom Urana. Sam kosmos nie jest zresztą czarny,

Podziw może także budzić konstrukcja pojazdów i stacji kosmicznych – dość powiedzieć, że tak złożone obiekty widziałem wcześniej tylko w takich grach, jak Freespace, czy Starlancer.

lecz rozświetlony przez odległe mgławice i gwiazdy. Nie ma to zbyt wiele wspólnego z rzeczywistością, jednak przyznaję, że wygląda przepięknie. Podobnie sprawa ma się z wizją układu słonecznego zaproponowaną przez **Digital Reality**. Planety umieszczone są zbyt blisko siebie, ale za to prezentują się niesamowicie.

Podziw może także budzić konstrukcja pojazdów i stacji kosmicznych – dość powiedzieć, że tak złożone obiekty widziałem wcześniej tylko w takich grach, jak ***Freespace***, czy ***Starlancer***. Ma to swoją cenę w postaci wysokich wymagań sprzętowych gry, jednak i tak zdumiewa. Bitwy, w których udział brać może i kilkadziesiąt pojazdów, obejrzeć można zarówno z pewnej odległości tak, aby widzieć cały jej obraz, jak i błyskawicznie przenieść się w pobliże wybranej eskadry, by z bliska obserwować zmagania. Zapewniam, że jest na co patrzeć. Strzały z broni laserowej, smugi zostawiane przez pojazdy kreślące skomplikowane wzory wokół przeciwników, wybuchy na kadłubach trafionych pojazdów, w końcu eksplozje (najlepsze, jakie widziałem kiedykolwiek w grze komputerowej) – wszystko to wygląda po prostu pięknie.

Sterowanie grą jest nadzwyczaj proste. Przyciśnięcie prawego klawisza myszki i jej ruch oznaczają obrót kamery, ruch kursorem w kierunku krawędzi ekranu zmienia jej położenie, kliknięcie lewym klawiszem myszki na wybranej eskadrze lub bazie powoduje jej uaktywnienie. Jeśli chcesz kogoś zaatakować, wystarczy, że klikniesz na przeciwniku prawym klawiszem myszki, a Twoi chłopcy zajmą się resztą. To są podstawy wystarczające do tego, by zacząć grać. Zasadniczo Twoją główną troską jest to, aby gdy już rozpocznie się walka, po słusznej stronie było więcej statków i kierujących nimi dobrych dowódców, niż po stronie przeciwnika. Doprowadzić do tego musisz podejmując w odpowiednim czasie właściwe decyzje o koncentracji flo-ty, o rozpoczęciu badań naukowych, których rezultaty mogą zaowocować lepszą bronią, o budowie nowych statków, co uzależnione jest od mocy przerobowych Twojego przemysłu, a także dostępu do surowców. Jak widać, nie tylko walką **Hegemonia** stoi, gdyż musisz zająć się także rozbudową zaplecza naukowego i przemysłowego. Asteroidy dadzą Ci potrzebne minerały, nowe instalacje zbudowane na planetach możliwość coraz szybszego konstruowania statków kosmicznych i prowadzenia badań. Obecność tych dwóch elementów sprowadzono jednak do absolutnego minimum tak, byś mógł skupić się przede wszystkim na walce. W przeciwieństwie do ***Imperium Galactica 2*** nie ma tu trójwymiarowego ekranu powierzchni planety, wyznaczanie strategii rozwoju sprowadza się do dość prostego menu, z pomocą którego wyznaczasz kolejne zadania do wykonania.

Akcja **Hegemonii** podzielona jest na misje, w których musisz osiągnąć wyznaczone cele. Bardzo często zdarza się, iż już w trakcie gry dowiadujesz się o nowych zadaniach, które czasami są nawet ważniejsze od początkowych. Niekiedy masz więcej swobody i możesz sam zająć się budową swojego imperium, innym razem schemat misji jest dość sztywny i nie ma w nim miejsca na popisy. Na pewno każda z dwóch oferowanych kampanii: marsjańskiej i ziemskiej, oferuje jednak sporo niespodzianek. Oczywiście są też obcy, ale nie chce zdradzać kiedy i w jakich okolicznościach dochodzi do pierwszego kontaktu. Jedynym problemem może być to, iż poszczególne misje toczą się w dokładnie ten sam, z góry zaplanowany sposób. Wystarczy raz zagrać, a wiesz już,

W Hegemonii będzie można ukraść Obcym ich technologie

Z Gaborem Feler z firmy Digital Reality rozmawiamy o najnowszej grze tego zespołu.

Firma Digital Reality, w której powstaje *Hegemonia* to, jeśli dobrze pamiętam, ta sama firma, która stworzyła pierwszą i drugą część *Imperium Galactica*. Dlaczego trzecia część tej gry (której premiera zapowiadana jest na pierwszy kwartał przyszłego roku) powstaje w innej firmie?

Zespół, który stworzył *Hegemonię* to w większości ci sami ludzie, którzy pracowali w naszej firmie, gdy powstawało *Imperium Galactica 1* i *2* (mówię w większości, gdyż od tego czasu przyjęliśmy kilku naprawdę świetnych programistów i grafików). Co się tyczy mojej osoby, wówczas pracowałem jako projektant, teraz zajmuje się głównie zarządzaniem. Moją pracę przejął obecnie nasz nowy nabytek, Laszlo. Okazał się on wyśmienitym wyborem. Trudno mi sobie wyobrazić kogoś lepszego do wykonania postawionego przed nim zadania – stworzeniem projektu gry strategicznej rozgrywającej się w kosmosie z doskonałą grafiką 3D.

Co się tyczy drugiej części Twojego pytania, tytuł *Imperium Galactica* należał do firmy GT Interactive. Została ona kupiona przez Infogrames, a ten z kolei zdecydował się sprzedać prawa do tytułu firmie Philos Labs. Ponieważ nas poproszono w tym czasie o stworzenie kolejnej kosmicznej gry strategicznej, wymyśliliśmy *Hegemonię*. Ot, i cała tajemnica.

Patrząc na screeny gry nie mogliśmy oprzeć się wrażeniu, że oglądamy bezpośredniego rywala *Homeworlda*. Możesz w skrócie powiedzieć, czym wasza gra będzie się różnić od przeboju Sierry?

Jest kilka podobieństw pomiędzy *Hegemonią* i *Homeworldem* i bardzo dużo różnic. W podobny sposób działa system sterowania kamerą i ruchu pojazdów. Różnice dotyczą takich elementów gry jak zarządzanie oddziałami wojsk, fabuła, postacie bohaterów, zdobywanie doświadczenia przez załogi statków, zarządzanie państwem, szpiegowanie, czy nawet możliwość gry w sieci, w trybie współpracy z innymi graczami...

Pod względem grafiki *Hegemonia* wygląda po prostu oszałamiająco. Jakie będą wymagania sprzętowe gry?

Do stworzenia *Hegemonii* użyliśmy naszego własnego engine'u o nazwie Walker. Może on wygenerować do 100.000 pokrytych teksturami płaszczyzn w czasie rzeczywistym. Minimalne wymagania sprzętowe to Pentium 3 600 MHz i karta graficzna klasy GeForce. Mając Pentium 4 1 GHz i GeForce'a 2, program będzie działał płynnie przy rozdzielczości 800 x 600. Oczywiście im mocniejszy jest cały system, tym gra będzie mogła działać w coraz wyższych rozdzielczościach.

Możesz powiedzieć coś więcej na temat kampanii?

Hegemonia podzielona jest na szereg misji, z których w każdej trzeba zrealizować określone zadania. Po zakończeniu danej misji gracz będzie mógł przydzielić część swojej floty i dowódców do kolejnego zadania. Myślę, że jakieś 60% gry będzie stanowić walka, reszta to badania naukowe, rozwój ekonomii, kolonizacja nowych planet, badanie przestrzeni kosmicznej.

Jak duże jest drzewo technologiczne w *Hegemonii*? Czy ludzie będą mogli korzystać z technologii Obcych, którzy jak słyszałem mają pojawić się w grze?

Akcja *Hegemonii* toczy się w niezbyt odległej przyszłości, kiedy to zasiedlony przez ludzi Mars rozpoczyna wojnę z Ziemią o niepodległość. Po jej zakończeniu akcja gry przenosi się w niezbadane rejony kosmosu, gdzie rzeczywiście dochodzi do spotkania z Obcymi. Co się tyczy wynalazków technicznych mamy ich w *Hegemonii* ponad 200, choć nie wszystkie będzie można wykorzystać w trybie gry dla pojedynczego gracza. W odpowiedzi na drugie pytanie, to owszem, w *Hegemonii* będzie można ukraść Obcym ich technologie.

Czy w *Hegemonii* można projektować własne statki kosmiczne? Jak duża może być flota należąca do gracza?

Pewne obszary badań naukowych dotyczą właśnie statków kosmicznych i w ich obrębie będzie można projektować nowe jednostki. Cały proces jest nieco podobny do systemu z *Imperium Galactica 2*, choć jest prostszy.

Liczebność floty nie jest ograniczona. Nie kontrolujesz pojedynczych jednostek, lecz całe oddziały. Pojedynczy dywizjon myśliwców liczy na przykład 7 maszyn, co oznacza, że mając 10 dywizjonów, dysponujesz 70 statkami. Dodatkowo, do poszczególnych dywizjonów, możesz przydzielić dowódców zwiększając w ten sposób ich siłę.

Jak poradziliście sobie z problemem, z którym boryka się większość strategii czasu rzeczywistego – z kontrolowaniem dużych armii? Czy można na przykład zastopować grę, by wydać swoim oddziałom rozkazy?

Tak, można włączyć pauzę i wydać rozkazy, choć równie dobrze można to zrobić w czasie rzeczywistym. Tą opcję wprowadziliśmy już w *Imperium Galactica 2* i myślę, że powinna ona stać się standardem we współczesnych grach, a zwłaszcza w tych, w których występuje dużo jednostek.

Ostatnie pytanie. Sądząc po tym, jakie gry wyszły spod waszej ręki zakładam, że jesteście wielkimi fanami programów, których akcja toczy się w kosmosie. Co myślicie o *Master of Orion 3*, które ma się ukazać w przyszłym roku. Czy będzie to rywal dla waszej *Hegemonii*?

Laszlo jest wielkim fanem *Master of Orion*, jednak naszym zdaniem nie jest to nasza konkurencja. *MoO3* będzie grą strategiczną rozgrywaną w systemie turowym, podczas gdy *Hegemonia* jest strategią czasu rzeczywistego. My w bardzo niewielkim stopniu zajmujemy się ekonomią, *MoO3* w przeważającym – każda z tych gier będzie zatem czymś zupełnie innym, choć obydwie toczą się w kosmosie.

Dziękuję za rozmowę życząc, by *Hegomonia* podbiła serca graczy w Polsce.

Dziękuję.

w którym momencie co się wydarzy. Nie wiem, czy dokładnie tak samo będzie w pełnej wersji gry, ale jeśli tak, to oznaczałoby, że Sztuczna Inteligencja gry nie jest zbyt wyrafinowana na poziomie strategicznym. Zupełnie inna sprawa, że niektóre elementy gry wydawały się w ogóle nie działać jak należy. Miałem spore trudności z dotarciem do ekranu produkcji, a i w badaniach naukowych wciąż brakowało mi środków na rozwój, mimo moich usilnych wysiłków. Myślę, że te problemy znikną jednak w pudełkowej wersji gry.

Hegemonia – Żelazne Legiony zapowiada się niezwykle obiecująco. Po smokach i elfach ***Heroes of Might & Magic 4***, ***Disciples 2*** i ***Age of Wonder 2***, miło będzie przyjrzeć się w końcu grze strategicznej osadzonej w realiach sf. Dodam jeszcze tylko na koniec, iż **Hegemonia** ukaże się w polskiej wersji językowej, co obiecuje nam jej wydawca, firma **LEM**. ❐

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

IMPRESSIONS CITY BUILDING SERIES

2 PŁYTY CD

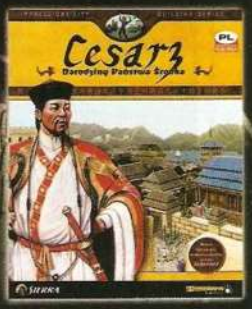
Cesarz
Narodziny Państwa Środka

PL PROFESJONALNA POLSKA WERSJA

Będziesz musiał przebyć długą drogę zanim zbudujesz swoje Imperium

Teraz możesz zmierzyć się ze swoimi przyjaciółmi dzięki nowej opcji gry wieloosobowej.

Polska edycja gry zawierać będzie, jak zwykle coś eXtra - zestaw dodatkowych misji.



PLAY

SIERRA

©2002 Sierra Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Emperor: Rise of the Middle Kingdom, the Sierra logo, the Impressions City Building Series logo, and the Impressions Games logo are trademarks of Sierra Entertainment, Inc. The Break Away Games logo is a trademark of Break Away Games, Ltd. Any other company names and/or products are the property of their respective owners. ®designates trademarks registered in the U.S.A., which may be registered in certain other countries.

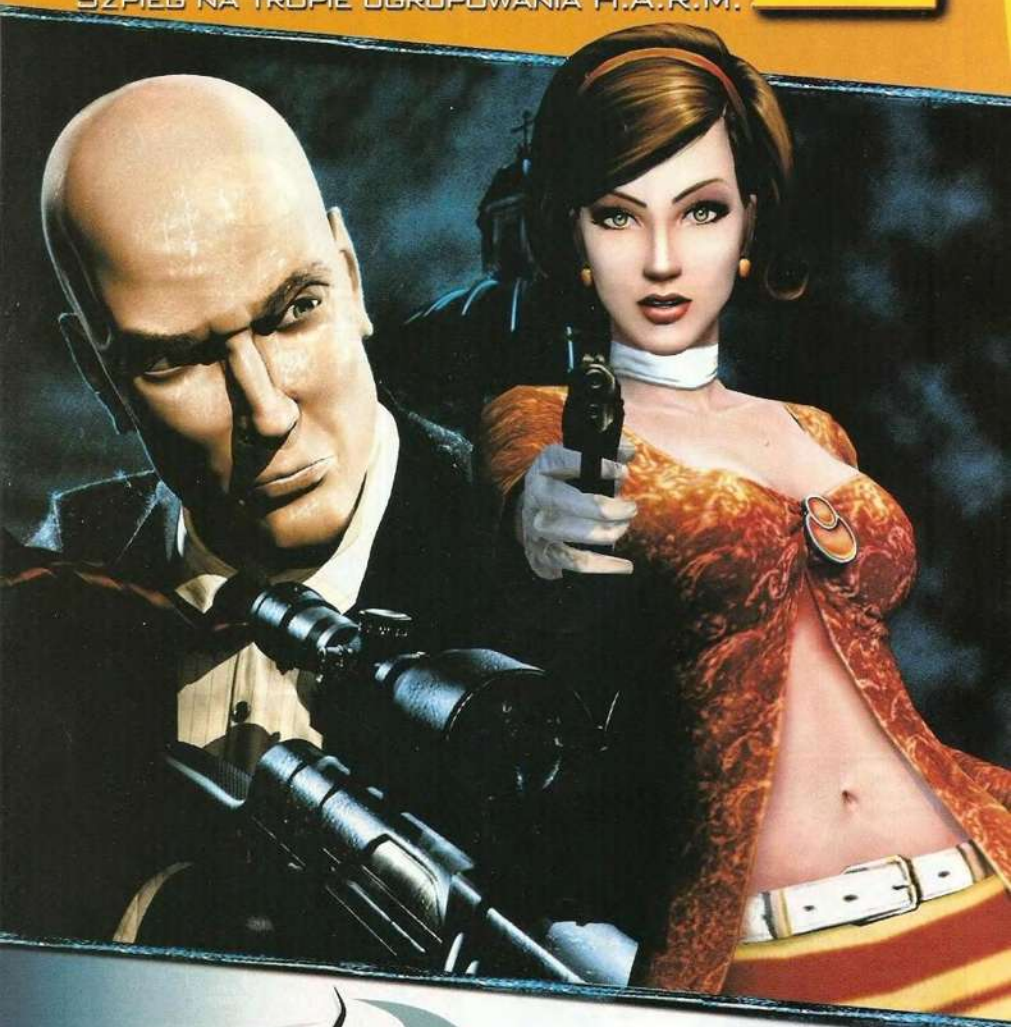
OLAF_22 Kierowco pamietaj o

zimowych oponach ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

No One Lives Forever 2

SZPIEG NA TROPIE UGRUPOWANIA H.A.R.M.



HITMAN 2

Przed dwoma laty niezwykle uznanie zdobyła gra ***No One Lives Forever*** firmy **Monolith**. Przez wiele pism i stron internetowych uznana za najlepszą grę akcji roku 2000, była i jest jedną z nielicznych, które w idealny niemalże sposób łączą rozwój fabuły z akcją. W moim przekonaniu ustąpiła tylko Goliatowi o nazwie ***Half-Life***, ale była bardzo blisko. Z tym większą niecierpliwością oczekiwałem pojawienia się drugiej części ***No One Lives Forever*** ciekaw, czy **Monolith** będzie w stanie powtórzyć swój sukces. Nie zawiodłem się.

Podobnie jak w pierwszej części gry pierwszoplanową postacią **No One Lives Forever 2: Szpieg na tropie ugrupowania H.A.R.M.** (bo tak brzmi pełny tytuł gry) jest Cate Archer. Seksowna agentka UNITY – organizacji zajmującej się zwalczaniem wszelkiej maści terrorystów i złoczyńców – ma do swojej dyspozycji jeszcze bardziej wyrafinowany arsenał broni i różnorodnych gadżetów niż poprzednio, potrafi również rozwijać swoje umiejętności, co nadaje **NOLF2** posmak niemalże gry role-playing. Również i tym razem obowiązki każą jej odwiedzić najodleglejsze zakątki świata, od Japonii i Syberii poczynając, a na

Kalkucie i orbitalnej stacji kosmicznej kończąc. W trakcie wykonywania tych misji Cate spotka na swojej drodze szeroką gamę postaci, w tym również osoby znane z pierwszej części gry: doktora Schenker, Bruna, swego dawnego rywala Volkova pozostającego chwilowo na łasce gipsu i wózka inwalidzkiego, oraz Magnusa Armstronga, krępego zadziornego Szkota pracującego dla H.A.R.M. – organizacji równie tajnej co UNITY, tyle że skupiającej terrorystów i innych złoczyńców. Nowe twarze pojawiające się w grze to z kolei między innymi świeżo upieczony szef H.A.R.M. oraz Isako, niezwykle groźna przywódczyni klanu kobiet-ninja.

Niuanse gry

Każda z tych postaci jest unikalna i jedyna w swoim rodzaju. Isako, którą poznasz już w pierwszej

misji, kieruje się zasadami honoru i koniecznością spłacenia długu wdzięczności wobec szefa H.A.R.M. Ten ostatni, choć jest mężczyzną, sposobem mówienia i poruszania się sprawia wrażenie kobiety. Fantastyczne są też jego rozmowy z dzwoniącą do niego mamą, której tłumaczy, że nie wolno jej dzwonić do niego do pracy. Cała gra pełna jest zresztą wyśmienitego humoru i aż szkoda, że nie udało się jej wydać z napisami w języku polskim. Uroki dialogów mogliby docenić wówczas wszyscy, a nie tylko ci gracze, którzy dobrze posługują się językiem angielskim.

To, że gra jest zabawna, nie oznacza bynajmniej, że jest łatwa. Wprost przeciwnie, **NOLF 2** nawet na najniższym poziomie trudności może sprawić sporo problemów. Przeciwnicy zachowują się w większości przypadków bardzo racjonalnie, a mógłbym rzec, że są nawet przebiegli. Problemem będą też braki w zaopatrzeniu, zwłaszcza w późniejszych etapach, gdy Twoim głównym źródłem amunicji staną się zabici przez Ciebie słudzy H.A.R.M. Nie wystarczy przy tym po prostu „wejść" na wroga. Trzeba go będzie przeszukać, co trwa kilka sekund i zwiększa ryzyko Twojego zdemaskowania. Te kilka sekund nerwów może zaowocować bardzo właśnie amunicją, choć znacznie

Z Madziarami mamy wspólne zamiłowania do szabli i szklaneczki, a niektórzy nadto do sumiastych wąsów. Idąc bardziej na zachód: do Niemców coraz bardziej zbliżamy się w ilości skonsumowanego piwa na głowę w skali roku. A kierując się na północ: cóż takiego możemy dzielić z Duńczykami, poza dostępem do Morza Bałtyckiego? Moim zdaniem, wyrobionym po „lekturze" **Hitmana 2: Silent Assassin**, można śmiało stwierdzić, że przedstawiciele obydwu nacji potrafią uczyć się na własnych błędach. Myśmy na razie tylko raz w dumnej historii naszej demokracji wybrali na swego prezydenta człowieka po zawodówce, za to Duńczykom z **IO** udało się uniknąć ponownego sknocenia pomysłu na grę.

Do dziś dnia pamiętam przekrwione od zbyt długiego grania oczy Elektrycznego i jego pełne frustracji, niecenzuralne wypowiedzi, na które się swego czasu zdobył w temacie ***Hitmana: Codename 47***. Pieklił się chłopina potwornie na denerwujące niedoróbki obecne w tamtym tytule: a to brak sejwów, a to mapa niezbyt poręczna, wreszcie poczucie zagubienia w trakcie wykonywania misji na zmianę negatywnie wpływały na jego (i większości graczy) samopoczucie. Mogę jednak ze spokojnym sumieniem zapewnić, że sztuka uniknięcia podobnych błędów udała się twórcom sequela, co w olbrzymi sposób wpłynęło na poprawę grywalności **Hitman 2: Silent Assassin**. Gra nareszcie wykorzystuje swój potencjał, który drzemał gdzieś w niej od samego początku.

Na zawsze w fachu

Twórcom sequelu udało się zerwać z niechlubną przeszłością, ale już swojemu tytułowemu bohaterowi na podobny luksus nie pozwolili. Na nic modły w ubogim klasztorze na Sycylii, na nic wytrwałe prace przy trzodzie chlewnej – ktokolwiek widział „Życie Carlita", ten zapewne wie, że z mroczną przeszłością zerwać się nie zawsze da ot tak, po prostu bo się tego bardzo chce. „47" zostaje podstępem zmuszony do otworzenia sekretnego schowka ze sprzętem (scena niczym z „Terminatora 2") i odkopania starych kontaktów z Agencją. Tu istotna dygresja: szkoda, że w miarę upływu czasu twórcom zabrakło weny na pokazanie większej ilości dłuższych cut-scenek, przez co po drodze odrobinę rozmywa się gdzieś apójność fabuły. Zatem „47" na nowo wkracza na scenę, a jego powrót po kilku latach jest o wiele efektowniejszy niż debiut.

Zagrajmy w to jeszcze raz

Tak jak i w oryginale, **Hitman 2: Silent Assassin** posiada jedynie opcję kampanii dla pojedynczego gracza, w której obecnych jest około 20 misji rozsianych po sześciu lokacjach: Sycylia, Sankt Petersburg, Kuala Lumpur, Japonia, Nuristan oraz Indie. W każdej z misji jedynym obowiązkowym zadaniem jest wyeliminowanie „celu" (część z nich opisana w ramce obok), natomiast ogólna liczba morderstw na Twoim koncie będzie wynikiem zastosowanej przez Ciebie techniki. W przeciwieństwie do pierwszej części serii (co zapisujemy na plus **Hitmanowi 2**), nie istnieje tutaj coś, co można by nazwać „jedynie słuszną drogą". Co prawda misje faktycznie wymagają od Ciebie ścisłego trzymania się podstawowych punktów harmonogramu, jednak już samo wykonanie przybiera dowolną formę. Taktyka waha się od rekomendowanego (i nagradzanego bonusami) cichego eliminowania celów bez strat w ludności cywilnej, po styl „run-and-gun", w którym możesz zaufać swoim umiejętnościom strzeleckim, nie dbając o liczbę ofiar. Od razu zaznaczmy, że oba ekstremalne podejścia na swój sposób sprawiają równie wielką frajdę. Oczywiście o wie-

SZTUCZNA INTELIGENCJA WROGÓW

NO ONE LIVES FOREVER 2

Moduł Sztucznej Inteligencji kierujący poczynaniami Twoich przeciwników w **NOLF 2** należy do jednych z najbardziej skutecznych. Gdy komputerowi strażnicy „zorientują" się, że przebywasz na ich terenie tak naprawdę nie możesz być pewnym ich reakcji. Atak od tyłu, atak z kilku stron jednocześnie, ucieczka mająca na celu wciągnięcie Cię w zasadzkę to niektóre z możliwych reakcji. Ponadto musisz pamiętać, iż Twoi przeciwnicy reagują zarówno na Twój widok, jak i podejrzane, ich zdaniem, odgłosy. Fajne jest przy tym to, iż jeśli tylko wykażesz się cierpliwością i pozostaniesz odpowiednio długi czas w ukryciu możesz liczyć na to, iż poszukiwania zostaną wstrzymane.

HITMAN 2

W **Hitmanie 2** przeciwnicy są dosyć przewidywalni, choć zdarzają im się niekonwencjonalne zagrania. Jeśli nie jesteś przebrany za kogoś z ich szeregów, to możesz wpaść w nieliche tarapaty, szczególnie jeśli pojawisz się bezpośrednio w zasięgu ich wzroku lub zaczniesz nerwowo biegać. Nawet jednak, gdy jesteś w przebraniu, wciąż musisz uważać na to, żeby nikt zbyt długo nie zaglądał Ci w oczy. Trzeba ponadto unikać wielokrotnego kontaktu z tym samym wrogiem, gdyż może się on stać w pewnym momencie podejrzliwy. Na wypadek alarmu strażnicy bardzo szybko zjawiają się w punkcie zapalnym i z reguły oznacza to dla Ciebie koniec szans na powodzenie misji – w pojedynkę ci przeciwnicy są słabiutcy, jednak ich zmasowanego ataku nie dasz rady odeprzeć. Alarmu można uniknąć, jeśli odpowiednio szybko pozbędziesz się ciał wyeliminowanych strażników. Wtedy podejrzeń nie wzbudzi nawet plama krwi na ziemi.

częściej odkryjesz tylko takie dodatki, jak wykorzystane bilety do kina, zużyte chusteczki, zdjęcia i listy. Może nie są to przedmioty, za które warto oddać życie, ale dopóki nie sprawdzisz, nie będziesz wiedział co Twój przeciwnik ma w kieszeniach. Szczęśliwie, możesz przenosić ciała zabitych w inne, mniej wystawione na widok publiczny miejsca, by tam dokonywać rewizji.

Do ataku

Wracając do zachowania się Twoich przeciwników, wykazują oni wyjątkową wrażliwość na drobiazgi w rodzaju otwartych drzwi, odgłosy kroków, czy stukot przewracanej butelki (natkniesz się na całe ich mnóstwo poustawianych w miejscach gdzie trudno je dostrzec, ale łatwo się o nie potknąć). Biegną wówczas sprawdzić, czy wszystko jest w porządku, a gdy odkryją, że nie, mogą zaatakować, ale również natychmiast wziąć nogi za pas, by dopiero po chwili pojawić się znów z kumplami lub też nagle zaatakować Cię od tyłu. Innym razem na odwrót, widząc leżącego na ziemi towarzysza broni będą kopać go zadając pytanie „Jak się czujesz?". Tak naprawdę nigdy nie możesz być pewnym ich reakcji, ale to właśnie jest wielka zaleta gry.

W tym miejscu należy powiedzieć, iż walka w **NOLF 2** do łatwych nie należy. Twoi przeciwnicy robią uniki, potrafią wykorzystywać zasłony, a nawet sami je tworzą. Czerwonoarmista, który w jednej z misji wpadł do pokoju, gdzie akurat myszkowałem, przewrócił stół i schował się za nim, czym naprawdę mnie zdumiał. Ponadto, jak wcześniej powiedziałem, skromne zasoby amunicji rzadko pozwalają na pofolgowanie sobie ze spustem i dlatego najlepiej pozostawać maksymalnie długo w ukryciu. Wiele map jest idealnie do tego stworzonych, oferując miejsca, gdzie można się ukryć, oraz różnego rodzaju „tylne drzwi" umożliwiające dostęp do strzeżonych obiektów. W rosyjskich koszarach na Syberii wchodzisz na przykład do budynku-łaźni przez dziurę w ścianie, która prowadzi wprost do brudnej toalety. Nie ma jak rosyjski porządek, co? Zresztą nie to jest ważne, lecz fakt, iż często, gdy myszkujesz po ciemnych zakamarkach, na ekranie pojawia się niewielkie „oko" symbolizujące stan Twojego ukrycia. Jeśli chwilę zastygniesz w bezruchu, staniesz się rzeczywiście niewidoczny. Co prawda wystarczy krok by Twoja czapka-niewidka spadła, ale bez ryzyka jej utraty możesz się wychylać na boki. Idealne, gdy chcesz sprawdzić co dzieje się za rogiem.

Co Cate potrafi?

Niebezpieczeństwa czyhające na Cate są liczne, ale też jest ona świetnie przygotowana, żeby sobie z nimi radzić. Prócz bogatego arsenału, nagradzanego bonusami w postaci nowych typów broni. Zresztą zawsze to w końcu miło (i słusznie z punktu widzenia moralności), gdy na podsumowaniu widzimy „zera" przy paskach: „ofiary w ludziach", „zabici żołnierze" oraz niski poziom agresji. Nadto przy tego typu taktyce w pełni wykorzystujesz repertuar dostępnych ruchów, a więc dwa rodzaje skradania, wychylanie się zza przeszkód, gadżety służące do cichej eliminacji wrogów (chloroform to moje ulubione narzędzie) oraz mapę, na której opisana jest topografia terenu, zaznaczono istotne punkty oraz pokazane są na bieżąco ruchy żołnierzy. Swoją drogą tej mapce brakuje bardziej wymagający styl, to metoda „na cichego zabójcę", kiedy to maksymalnie ograniczasz wszelki kontakt z wrogiem, a jedyna uśmiercona osoba to Twój „cel". Niektóre fragmenty misji w zasadzie wymuszają taką taktykę, ponieważ podniesienie alarmu niekiedy automatycznie kończy misję niepowodzeniem. Nie zmienia to faktu, iż wybuchowy styl rodem z fps-ów zawsze pozostaje opcją możliwą do wyboru – warto zatem kilka razy rozegrać tę samą mapę, by przekonać się, ile, jakże od siebie różnych, dróg prowadzi do tego samego celu. I właśnie ta zachęta do powtórnego, alternatywnego podejścia do znanych już lokacji jest jedną z najmocniejszych stron w **Hitman 2: Silent Assassin**.

Styl dowolny

Przyjrzyjmy się jeszcze przez chwilę różnicom w stylu rozgrywki, gdy przybieramy różne metody walki. Po pierwsze, przy stylu „Silent Assassin", nasza cierpliwość i precyzja zostaje po skończeniu misji

nału broni i przydatnych narzędzi, z każdą misją staje się ona lepsza w swoim fachu. Zdobywa punkty doświadczenia, które może zainwestować w swoje umiejętności. O ile początkowo ich wzrost nie ma specjalnego wpływu na przebieg gry, o tyle w późniejszych jej etapach, gdy przyjdzie Ci się mierzyć z prawdziwymi twardzielami, Twoja zwiększona wytrzymałość, celność, czy szybkość w posługiwaniu się bronią może decydować o życiu.

Punkty doświadczenia zdobywasz wykonując poszczególne cele danej misji – notabene zmieniające się często jak w kalejdoskopie – oraz odnajdując różne dokumenty, teczki, czy nawet czytając podręczniki dla szpiegów. Wartość wszystkich tych „szpiegowskich" materiałów jest tym większa, że niektóre zawierają autentyczne przydatne informacje: może to być mapa obszaru, na którym się znajdujesz, czy też rozkazy dla strażników. Poza tym, możesz znaleźć różne przydatne gadżety, takie jak mechaniczny kotek, banan, czy sidła na niedźwiedzie. Każdy z nich świetnie nadaje się do pozostawienia za sobą, w celu zabezpieczenia tyłów przed niespodziewanym atakiem.

Czar miejsc nieznanych

Tutaj dochodzimy do kolejnego mocnego punktu **NOLF 2**, jakim są świetnie zaprojektowane mapy. Akcja gry raz po raz przenosi się z budynków pod otwarte niebo, zmuszony jesteś kluczyć w labiryntach uliczek, a jednocześnie uważać, by nikt nie zaatakował Cię od tyłu (przydają się pułapki, o których wspominałem przed chwilą). Co więcej, niektóre mapy są tak rozległe, że aby poruszać się po nich, potrzebujesz środków transportu. Tak jest na przykład na Syberii, gdzie zimą korzystać możesz ze śnieżnych skuterów. Czasami musisz też cofać się już do „oczyszczonych" obszarów, by wykonać kolejne zadanie, jednak nie są to częste przypadki – dominuje akcja, czyli strzelanie, skradanie się, wyważanie drzwi. Doprawdy, na nudę nie ma tu ani chwili. Przeszkadza czasami co innego – nie wiadomo co i gdzie należy zrobić. Co prawda interfejs gry jest bardzo wygodny i zapewnia swobodny dostęp do wszystkich

MORDERCZO TRUDNY FACH

CZYNNOŚĆ/PRZEDMIOT	HITMAN 2	NOLF 2
skradanie się	✔	✔
chowanie się w cieniu	✘	✔
przebieranie się	✔	✘
przenoszenie ciał	✔	✔
możliwość prowadzenia pojazdów	✘	✔
zdobywanie doświadczenia	✘	✔
gadżety	mało	bardzo dużo
otwieranie zamkniętych drzwi	✔	potrzebny wytrych lub palnik

POJEDYNEK

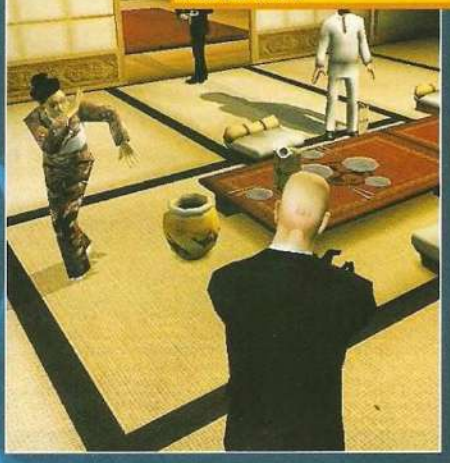
je takich elementów, jak na przykład zaznaczenie wejść do budynków, ale i tak jest ona o niebo lepsza i wygodniejsza niż w pierwszej części. Tymczasem metoda na „slayera" – taki przydomek otrzymałem po misji na Sycylii, gdzie nie przebierałem w środkach – to przede wszystkim zachęta do przejścia na widok FPP oraz możliwość pełnego wykorzystania potężnego arsenału broni. W **Hitman 2: Silent Assassin** posiadasz wiele typów broni krótkiej, w tym część z tłumikiem, karabiny maszynowe na czele z M4A1 oraz AK-47, strzelby, karabiny snajperskie, oraz ciche narzędzia, na przykład noże, kusze, czy miecze. W kwestii bezpośrednich konfrontacji zbrojnych istnieją jednak pewne niedociągnięcia. Otóż w zadziwiający sposób zarówno „47", jak i jego przeciwnicy, są bardzo odporni na strzały. W sumie może to i dobrze, że tym elemencie odstąpiono od realizmu, lecz sedno problemu tkwi w tym, że reakcje na różne postrzały zagubiły wzajemną proporcje. I tak na przykład strzał ze snajperki (i to z bliskiej odległości) nie tylko nie zabija od razu, ale nawet nie jest w stanie „przestawić" trafionego delikwenta. Tymczasem celny strzał z półautomatycznego, ręcznego pistoletu „Hardballers" powoduje, że ofiara wyczynia jakieś akrobatyczne ruchy – najczęściej salta w tył. Skoro już o niewłaściwych proporcjach mowa, to zapewne zauważysz, że przy widoku FPP broń jak gdyby się nagle zmniejszała.

Unikat

Wielu graczy, kinomanów oraz miłośników książek wyznaje zasadę, że rzadko zdarza się, by sequel był wyraźnie lepszy od pierwszej części. **Hitman 2: Silent Assassin** bez dwóch zdań należy do owego wąskiego grona, właśnie głównie dzięki wspomnianemu wyżej wyeliminowaniu najpoważniejszych błędów znanych z pierwowzoru. Możesz wreszcie w dowolnym miejscu zapisywać stan gry. Ilość sejwów zależy od wybranego poziomu trud-

WERDYKT

Choć **Hitman 2** i **NOLF 2** wypadają podobnie w ogólnym porównaniu, produkt firmy **Monolith** jest zdecydowanie bardziej innowacyjny. Oferuje więcej gadżetów jakimi możesz posłużyć się w grze oraz możliwość rozwijania swoich umiejętności poprzez zdobywanie doświadczenia w kolejnych misjach. Z drugiej strony **Hitman 2** jest grą bardziej na poważnie, w przeciwieństwie do często groteskowego **No One Lives Forever 2**.



W SKRÓCIE

ZALETY:

+ bardzo dobra grafika i dźwięk
+ czarny humor
+ bogaty zestaw gadżetów
+ nieprzewidywalni przeciwnicy

WADY:

– wymagania sprzętowe

Cena: 129,99 zł	Wersja polska	Demo: —	ZRĘCZNOŚCIOWA	9

Wymagania minimalne: *Pentium 3 500 MHz, 128 MB RAM, karta 3D 32 MB, CD-ROM x4, Win 98*

Wymagania zalecane: *Pentium 4 1,2 GHz, 256 MB RAM, karta 3D 128 RAM*

producent: *Monolith* **wydawca:** *Fox/Sierra*
polski dystrybutor: *Play it*
http://nolf2.sierra.com

REWELACJA

zgromadzonych materiałów, jasno podane są zadania, jakie musisz wykonać, masz też kompas pokazujący w jakim kierunku znajduje się obiekt będący Twoim celem, jednak i tak informacje te trudno jest czasami złożyć w całość.

Zróżnicowanie map dostępnych w **NOLF 2** jest bardzo duże. Od obszarów miejskich po mroźne lasy i leśne dukty Syberii, od tropików po podwodną bazę. Ujrzysz przy tym pełną moc nowego engine'u firmy **Monolith** o nazwie Jupiter, który bez problemów radzi sobie zarówno z generowaniem dużych przestrzeni, jak i zamkniętych, bogato „zdobionych", pomieszczeń. Nie wdając się w szczegóły powiem, iż niektóre lokacje **NOLF 2** zrobiły na mnie większe wrażenie niż to, co pokazał ***UT 2003***.

Na osobną uwagę zasługują postacie. Ruchy Cate są pełne gracji i płynne niczym u modelki na pokazie mody (inna sprawa, że Cate prawie w każdej misji ubrana jest inaczej), mimika twarzy obejmuje nawet ruchy gałki ocznej. Inne postacie jakie spotkasz w grze również są bardzo dobrze animowane, choć być może nie aż tak doskonałe jak Cate.

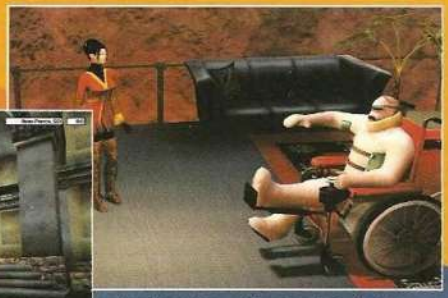
Niemal równie dobra jest oprawa dźwiękowa, choć o ile głosy poszczególnych postaci oceniłbym na szkolną „szóstkę", to dźwięki wydawane przez broń tylko na „czwórkę". Dość powiedzieć, iż z wielką niecierpliwością oczekiwałem kolejnych cut-scenek nie tyle po to, by zobaczyć co się będzie działo, ile po to, by posłuchać dialogów.

Hit jakich mało

Na koniec dodam jeszcze, iż choć **No One Lives Forever 2** jest grą, którą każdy powinien bawić się sam, to jednak przewidziano w niej również bardzo skromny tryb mutliplayer. Liczy on zaledwie kilka map, które możesz pokonać przy współudziale innych graczy i jako taki jest nawet zabawny. Z ***CounterStrike***, czy UT-kiem również się jednak nie może.

No One Lives Forever 2 nie jest grą łatwą. Jest za to najlepszą grą FPP, jaką widziałem od czasu oryginalnego **No One Lives Forever**. Myślę, że firma **EA**, która była wydawcą pierwszej części programu, potem zaś postawiła na swojego ***James Bond 007 Nightfire***, ma czego żałować. Ja tytuł ten gorąco polecam, a zespół redakcyjny bez wahania przyznał **No One Lives Forever 2** wyróżnienie Świat Gier Komputerowych Poleca.

Bazyl



ności: na najniższym jest ich 7 na daną misję, na średnim 2, podczas gdy na najwyższym w ogóle nie ma miejsca na taką czynność. Po drugie ulepszono jakość mapy. Po trzecie odrobinę zmieniono ustawienie kamery przy widoku TPP oraz dodano FPP. Wzorując się na takich grach, jak ***Max Payne*** czy ***Mafia:The City of Lost Heaven***, kamera przy perspektywie trzeciej osoby jest teraz umiejscowiona nie bezpośrednio za plecami bohatera, lecz minimalnie nad jego głową. Znacznie zwiększa to pole widzenia. Kolejny element zasługujący na pochwałę to dodanie „miernika podejrzliwości", dzięki któremu na bieżąco możesz obserwować stosunek wartowników do Twojej osoby. Jest to funkcja niesłychanie pomocna podczas infiltracji wszelkiego rodzaju pomieszczeń. O takich rzeczach, jak ulepszenie grafiki (więcej wielokątów oraz dynamiczne oświetlenie) właściwie nie trzeba mówić, gdyż jest to wręcz obowiązek każdej szanującej się kontynuacji.

Skoro już o grafice mowa, to czas nadszedł, by pozachwycać się oprawą audiowizualną **Hitmana 2: Silent Assassin**. Grafika, choć w niektórych misjach (Malezja, Sycylia) miejscami przesadnie cukierkowa, należy do ścisłej czołówki wśród gier zręcznościowych. Mnie osobiście najbardziej urzekło dynamiczne oświetlenie; wstyd się przyznać, ale raz nawet przestraszyłem się własnego cienia (nie wypada być tak lękliwym, jeśli się jest płatnym mordercą). Ponadto wreszcie doczekałem się gry, w której odległe tło, na przykład panorama miasta Skt. Petersburg, wygląda tak przekonywująco. Modelom i animacji postaci także niewiele można zarzucić. Efekty pogodowe, a szczególnie opady śniegu, pozwalają wczuć się w rozgrywkę, zwłaszcza że towarzyszą im doskonałe efekty dźwiękowe. Wszystko, od skrzypiącego śniegu, po stukot obcasów na posadzce, dźwięki broni oraz rozmowy między postaciami zasługuje na wielkie wyrazy uznania. Aby dać Ci większe poczucie realizmu, autorzy pozwolili napotkanym przez Ciebie postaciom przemawiać w ich własnym języku. Nawiasem mówiąc, umożliwiło to scenarzyście przemycenie do dialogów wielu nieparlamentarnych słów. Całość dopełniona jest rewelacyjną ścieżką dźwiękową w wykonaniu Orkiestry Symfonicznej z Budapesztu.

Dorwałeś mnie, zabójco...

Wrażenia, jakie wyniosłem z testów Hitaman 2 są dla mnie samego ogromnym zaskoczeniem. Nie spodziewałem się, że rola płatnego zabójcy tak mocno będzie potrafiła mnie wciągnąć. Usuniecie denerwujących bugów prześladujących oryginał spowodowało, że obiecująca poczwarka przeistoczyła się wreszcie w bardzo ładnego motyla. Takie elementy, jak duży, ale nie morderczy, poziom trudności, rewelacyjna oprawa graficzna i dźwiękowa, potwornie zasysająca grafa do świata gry, oraz ogólnie bardzo dobry poziom grywalności, ku mojemu zaskoczeniu uczyniły z **Hitmana 2: Silent Assassin** tytuł wart dużych pieniędzy.

baRTeS

Cena: 139,90 zł	Wersja polska	Demo: CD 10/02	ZRĘCZNOŚCIOWA	8

Wymagania minimalne: *Pentium 400 MHz, 128 MB RAM CD x24, akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium 400 MHz, 128 MB RAM CD x24, akcelerator 3D*

producent: *Aceplatinous Family* **wydawca:** *Lemon Interactive*
polski dystrybutor: *Lemon Interactive*
http://www.hitman2.com

NIEZŁA JAZDA

W SKRÓCIE

ZALETY:

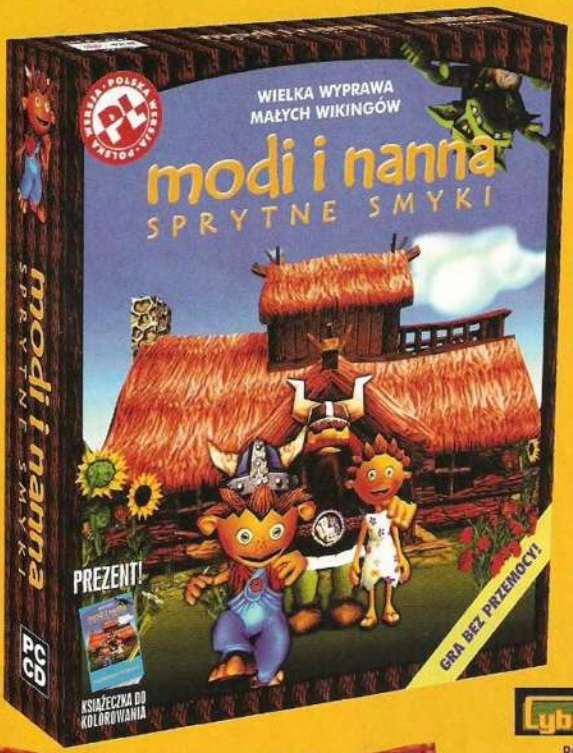
+ rewelacyjna oprawa audiowideo
+ wyeliminowanie błędów z pierwszej części
+ wysokie AI wrogów
+ klimat

WADY:

– problemy z proporcjami w niektórych elementach gry
– tylko jeden tryb rozgrywki

modi i nanna
SPRYTNE SMYKI

WYRUSZ NA WIELKĄ WYPRAWĘ Z MAŁYMI WIKINGAMI



Pogodny, baśniowy świat gry oraz sympatyczne postacie gwarantują atrakcyjną i bezpieczną rozrywkę

- 24 pełne akcji poziomy gry
- Bonusy, niespodzianki, zagadki
- Doskonała grafika i animacja 3D
- Możliwość wyboru głównego bohatera
- Prosty, intuicyjny system sterowania
- Wesoła i skoczna muzyka
- CAŁKOWICIE POLSKA GRA!

CyberMycha POLECAMY!

GRĘ POLECA! wp.pl gry.wp.pl

PC CD

Zobacz koniecznie:

modi.gry.wp.pl • nanna.gry.wp.pl

resync Lem

Wyłączna dystrybucja w Polsce: L.E.M. Sp. z o.o., 02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11, tel./fax (0-prefix-22) 651 73 (od 24 do 26) – www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

Wyprodukowane przez ReSync. Wydane i rozpowszechniane przez Licorp Empik Multimedia Sp. z o.o. ©2005 Licorp Empik Multimedia Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie logo, znaki i nazwy handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm i stosowanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione.

DIVINE DIVINITY™

CREATE YOUR OWN DESTINY!

Renesans RPG

Przyjemnie jest od czasu do czasu wyruszyć na spotkanie jakiejś przygody, uratować smoka, otruć księżniczkę, spalić klasztor, tudzież odwrotnie. Jednak trudno obecnie o dobry miecz półtoraręczny i skórzaną zbroję ćwiekową. Jak dobrze, że przynajmniej Cenega Poland myśli o poszukiwaczach przygód. Jej najnowsza gra RPG, rodem ze stajni CDV, zwie się Divine Divinity i zapewniam, że jej tytuł (w swobodnym tłumaczeniu –„boska boskość") – nie jest zbyt przesadny.

Lusiek

U korzeni gatunku

Divine Divinity jest klasyczną grą RPG (zaś stwierdzenie, które właśnie padło jest ulubionym, wyświechtanym sloganem każdego recenzenta gier cRPG – lecz w tym wypadku dokładnie oddaje rzeczywistość). W grze mamy oto głównego, Tajemniczego Bohatera z Misją, mamy postacie i wątki poboczne, jak również potwory, punkty doświadczenia, otrzymywane za opuszczenie przez wspomniane monstra tego padołu łez i przekuwane w rozmaite, cenne umiejętności. Okej, rolplej jak się patrzy – cóż jednak czyni **DD** grą wyjątkową, warta polecenia.

Fabuła gry bazuje na elemencie niewiedzy. Główny (i jedyny) bohater gry, budzi się w obcym miejscu bez grosza przy duszy. Pamięta jedynie niebieskie światło i białego kota. W miarę rozwoju akcji bardzo szybko doświadcza wszystkiego, czego do dobrej fabuły RPG potrzeba: spisku, konfliktu z tajemniczą lożą, wielkiej wojny wrogich nacji, zdrady, na koniec zaś przedwiecznego zła, które za tym wszystkim stoi. Twórcom nie zabrakło poczucia humoru, więc natłok zdarzeń da się przeżyć bez typowego dla wielu erpegów zadęcia i niepotrzebnej pompy. Akcja gry nie stoi zbyt długo w miejscu, przeciwnie – mknie do przodu z prędkością spragnionego krasnoluda szukającego tawerny. Fabuła jest wielowątkowa – przykładowo na audiencję do króla można dostać się na co najmniej dwa sposoby. Każdy gracz pozna więc **Divine Divinity** od innej strony, może być ona dla niego zarówno znakomitą grą akcji (vel ***Diablo***) jak i wyśmienitym erpegiem z setkami dialogów i questów.

Rolplej mój widzę ogromny

Ledwie wychylisz nos z zabitej dechami wioski Aleroth, a już stoi przed Tobą otworem ogromny świat.

Do dyspozycji gracza oddano piękną krainę Riveilon, jej wioski, lasy, góry i jaskinie. Na północy leży ogromne miasto Verdistis, na południu – mroczny, starożytny las, w którym giną karawany i światło słońca. Zrezygnowano z poznawania świata krok po kroku, znanego choćby z ***Icewind Dale 2***. Nie ma miękkiej gry, nikt tu nie dozuje rozrywki. Od początku możesz pójść, gdzie tylko zechcesz; jedynym problemem okazuje się przeżycie na obcym terenie. W przetrwaniu przeszkadzają tabuny wrogów, zaś bohater na początku gry nie narzeka na nadmiar sił, złota czy sprzętu. Reasumując – nie wszędzie da się dotrzeć w jednym kawałku, ale zaprawdę – jest dokąd iść!

A propos chodzenia. Wpaść do jaskini lwa jest łatwo. Trudniej się z niej wygrzebać. Mimo wielotorowości akcji i możliwości rozwiązywania wielu problemów bezkrwawo – zadbanie o własne bezpieczeństwo jest bezwzględnie konieczne. Każda z postaci (a są trzy do wyboru) odznacza się zestawem cech (siła, zręczność, i tak dalej) i może nabyć zbiór mniej lub bardziej użytecznych zdolności. Nie daj jednakże zwieść się pozorom – podział na magów, wojowników i złodziei jest dość umowny. Mój czarodziej doskonale władał łukiem i posługiwał się wytrychem – w tej grze postać zostanie tym, kim Ty chcesz by była, a nie tym, kim uczynili ją programiści. Użytecznych zdolności jest około setki, w tym kilkadziesiąt czarów, umiejętności bojowych (np. cios tarczą) złodziejskich (kradzież kieszonkowa) czy powiedzmy „ogólnoludzkich" (targowanie). Do wyboru, do koloru. Zarówno fani hack'n'slasha jak i rasowych erpegów wykreują postać, z którą będą mogli się identyfikować.

W trakcie gry nie mogłem narzekać na ilość sprzętu. Nieodparcie nasuwa mi się tu porównanie z ***Diablo***. „Long bow of fire resistance", albo „Brutal sword of chaos" to nie jedyne dostępne w grze dziwne narzędzia zadawania bólu. Na swej drodze znajdziesz miecze, tarcze, zbroje, magiczne amulety, pierścienie, słowem – całą masę ekwipunku. Część przedmiotów można łączyć ze sobą, choć z rzadka tylko dotyczy to broni.

Zestaw pacjentów, na których przyjdzie wypróbować nowe zabawki wymyślone przez pokręcone umysły programistów **CDV**, nie urzeka specjalnym urozmaiceniem. Ot – rzeźnia w starym, dobrym stylu – czyli orki, elfy, krasnoludy i kilkanaście rodzajów innych, baśniowych stworów. Karty dań nie zbadałem do końca. Bez wodotrysków, za to niedrogo, dużo i każdy łowca znajdzie w niej coś dla siebie.

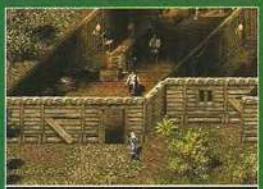
Coś dla oka, coś dla ucha

Jeśli lubisz przed posiłkiem zaspokoić też potrzeby ducha, nie obawiaj się. Zarówno oko, jak i ucho grającego w **Divine Divinity** zostanie

PIERWSZE PIĘĆ MINUT

Niedobrze być niedoświadczonym podróżnikiem na obcej ziemi. Buty i eliksir zdrowia to niewiele.

Uzdrowiciel ma pod opieką dwóch rannych żołnierzy, jednak leczniczy klejnot jest tylko jeden. Znajdź magiczne zwierciadło w jednym z opuszczonych domów, „połóż je" na sadzawce z wodą, wrzuć tam też klejnot.



Sklepikarz prosi o dostarczenie mu dość... rzadkich ziół. Rosną one na posesji jednego z uzdrowicieli. Lepiej się z tego wyłgać, gdyż w gniewie bywają straszni.

Piękna fontanna. O, rzeźby się ruszają! Pobaw się nimi aż do skutku.

Na cmentarzu na jednym z grobów leżą kwiatki. Przełóż je na nagrobek po lewej stronie. Upewnij się, że masz łuk. Upewnij się, że umiesz się nim posługiwać. Prawda, że od razu czujesz się silniejszy?

PAMIĘTAJ, ŻE:

- przywołując demona nie warto korzystać z zakupionych u przygodnych kupców komponentów;
- niektórzy bogacze chowają wejście do skarbca w krzakach pod płotem;
- koty to mściwe zwierzęta;
- uzdrowiciele potrafią trzymać w piwnicy bardzo dziwne rzeczy;
- włazy, schody i tajne przejścia mają niemiłą tendencję do ukrywania się pod zasłaniającymi je łóżkami, paczkami czy stołami.

dopieszczone. Muzyka w grze mnie zachwyciła. Skoczna krasnoludzka przyśpiewka w tawernie lub elfia pieśń pogrzebowa to coś, czego nie usłyszysz na co dzień. Graficznie zaś produkt **CDV** może rywalizować z drugą częścią ***Diablo***, choć raczej nie przebije kapitalnych efektów świetlnych znanych z ***Icewind Dale 2***. Oczarowuje ilość szczegółów otoczenia, w tym: książki, meble, manuskrypty, kwiatki, ptaszki, grzyby. Z większością z nich można wejść w interakcję (ale o tym za chwilę). Jedyny zarzut skierowany pod adresem grafiki dotyczy zbyt małej, moim zdaniem, ilości scenerii.

Grafika, muzyka, potwory, wartka akcja – wszystko to już było. Gra zawierająca te elementy mogłaby przejść bez echa, będąc jedną z wielu podobnych pozycji. **Divine Divinity** jest wyjątkowa, zaś tym, co naprawdę mnie w niej urzekło, jest bogactwo przedstawionego świata. Z mieszkańcami można gawędzić, słuchać plotek, na dzikie zwierzęta polować, ze znalezionych grzybów i ziół warzyć magiczne napoje, koty gonią kurczaki, psy polują na koty. Są tu knajpy, strzelnice, nawet zamtuz. Czytając manuskrypty i księgi częstokroć dowiesz się czegoś przydatnego. W gildii kupców po przeczytaniu trzech nudnych i pozornie nie związanych ze sobą ksiąg o kupiectwie, mój bohater automatycznie zyskał umiejętność targowania się! Przykłady można mnożyć. Świat **DD** po prostu żyje i zaskakuje na każdym kroku. Kraina i jej mieszkańcy reagują na czyny bohatera, który może zostać prawdziwym herosem, zdobywając renomę dzięki dobrym uczynkom, lub przejść przez życie jako najemny rzezimieszek, pracując dla zysku.

Konkurencja dla Baldur's Gate

Kilka słów o sterowaniu: gra jest przyjazna dla użytkownika. Każdy sam może skonfigurować sobie sposób jej obsługi, przypisując pod klawisze funkcyjne czary, napoje, umiejętności. Również w samej grze znalazłem kilka niezwykle dogodnych rozwiązań – na przykład piramidy teleportacyjne, czy sieć portali umożliwiających podróże po wielkim świecie. Do tego należy dodać przyjemne szczegóły jak podświetlanie („alt") leżących na ziemi przedmiotów, czy automatyczne rażenie najbliższego wroga („ctrl"), a interfejs gry jawi się jako wygodna całość, zapewniająca bezproblemowe i dynamiczne sterowanie. Szczególnie ciepło wspominam automapę, z opcją zoom i własnymi notatkami.

Reasumując, **Divine Divinity** jest jedną z najbardziej oryginalnych RPG, w jakie przyszło mi grać. Nie powiela schematów królującej na rynku spółki „Baldur's Gate & synowie", jej własne rozwiązania są miejscami może i nie specjalnie oryginalne, lecz na pewno skuteczne. Urzeka poziomem bogactwa i komplikacji świata, mnogością zadań do wykonania, a przede wszystkim interakcją z otoczeniem w stopniu niespotykanym w grach **Black Isle**. Do wad zaliczam przede wszystkim dość zwyczajne i schematyczne monstra, a także miejscami zbyt monotonną grafikę tła. Brak drużyny rozczarowuje zwolenników pracy w zespole. Podobnie, jak brak opcji multiplayer. Na szczęście „singiel" dostarczy samodzielnie około 200 godzin zabawy. Innych wad nie stwierdzono. Zresztą, ciężko stwierdzić cokolwiek po kilku godzinach grania. Uwaga: **Divine Divinity** wciąga! ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ ogromny świat
+ nastrojowa muzyka
+ doskonały system rozwoju postaci

WADY:

– miejscami monotonne scenerie
– spora ilość błędów w programie

Cena: 99,90 zł	Wersja polska: V	Demo: —	ROLE-PLAYING	8
Wymagania minimalne: *PC Pentium 2 233, 64 MB RAM, CD-ROM x4, karta graficzna 8 MB RAM*	**Wymagania zalecane:** *Pentium 3, 256 MB RAM, akcelerator graficzny*			
producent: *Larian Software* **wydawca:** *CDV* **polski dystrybutor:** *Cenega Poland*				
http://www.divinedivinity.com/				NIEZŁA JAZDA

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Trzy nowe kampanie. Teraz możesz podbić cały Wszechświat.

EMPIRE EARTH™

PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA

SZTUKA PODBOJU

ROZSZERZENIE

OFICJALNY DODATEK DO GRY EMPIRE EARTH™

Empire Earth: Sztuka Podboju to dodatek do jednej z najlepszych strategii RTS w historii gier, który dzięki nowym epokom i kampaniom umożliwi Ci nawet skolonizowanie czeluści kosmosu! W pudełku oprócz gry w profesjonalnej polskiej wersji językowej, znajdzie się jak zawsze coś eXtra: kalendarz na rok 2003 w klimacie gry.

PLAY

SIERRA

mad·doc SOFTWARE

www.sierra-online.co.uk

FIFA FOOTBALL 2003

JESZCZE LEPSZA PIŁKA NOŻNA

Wytwórnia EA Sports nie przestaje zadziwiać. Zdawać by się mogło, że w dziedzinie tak banalnej jak piłka nożna ciężko wymyślić coś nowego, zwłaszcza, gdy jej kolejne symulacje wydaje się regularnie co roku, a czasem i dwa razy w jednym sezonie. W końcu piłka to piłka, bramki są dwie, zasady te same od lat – cóż tu zmieniać, poza oczywistymi ulepszeniami w grafice i uaktualnianiem składów. A jednak można, i to sporo, czego dowodem FIFA Football 2003.

ManJAk

Klubowa fiesta

Poprzednia edycja ***FIFY***, wydana z okazji Mistrzostw Świata, pozwalała graczowi kierować reprezentacjami krajów, które zakwalifikowały się do finałów w Korei i Japonii, a także kilku drużynami, które kwalifikacji nie przebrnęły. Nowa **FIFA** skupia się przede wszystkim na rozgrywkach klubowych w bieżącym sezonie. Główną, ale nie jedyną atrakcję programu stanowi tryb mistrzostw klubowych, w których biorą udział czołowe zespoły dostępnych w grze lig, a sam przebieg zawodów stanowi skrzyżowanie rozgrywek ligowych z pucharowymi: najpierw dwukrotnie gra każdy z każdym, potem najlepsze drużyny przechodzą do finałów, z których wyłaniany jest mistrz. Inną możliwością, jaką daje program, jest – znane z wcześniejszych edycji – rozegranie całego sezonu wybranym klubem w określonej lidze. A jest tu z czego wybierać, albowiem autorzy gry oddali do dyspozycji aż piętnaście lig z całego świata – od tak popularnych, jak angielska, włoska czy niemiecka, po tak egzotyczne, jak koreańska, amerykańska tudzież szwajcarska. Niestety, nie uwzględniono tu Polski, ale dzięki temu, że firma **Electronic Arts** publicznie udostępniła specjalny program edycyjny, możliwe jest jej stworzenie i zaimplementowanie w grze; w internecie już można znaleźć informacje o tym, iż projekt taki został podjęty przez naszych rodzimych fanów futbolu.

Na mistrzostwach i sezonach nie kończą się możliwości, jakie daje nowy produkt **EA Sports**. Bardzo obiecująco wygląda także tryb turniejowy. To w nim właśnie umieszczono zawody Ligi Mistrzów (można więc pograć Wisłą Kraków), twórcy gry pokusili się także o stworzenie rozmaitych zawodów nie mających swych odpowiedników w rzeczywistości. Stąd takie turnieje, jak „drabinka", gdzie w miarę rozgrywania meczów zyskuje się coraz wyższą (lub niższą) pozycję w rankingu, czy „World Tour", polegający na tym, że wybraną drużyną należy zmierzyć się z najsilniejszymi reprezentantami kolejnych lig światowych. Osobom stęsknionym za narodowymi reprezentacjami programiści z **EA Sports** z kolei zaoferowali możliwość rozegrania międzynarodowego pucharu, zbliżonego strukturą do Mistrzostw Świata – najpierw rozgrywki w grupach, a w następnej fazie mecze, w których przegrany odpada. Dobrą wiadomością jest to, że uwzględniono istnienie polskiej drużyny, gorszą – że jej skład jest nieco „przeterminowany", ale na szczęście nie mocno.

Całości obrazu dopełnia szeroki wachlarz rozgrywek towarzyskich, dowolnie konfigurowalnych: gracz może na przykład przeciwstawić reprezentację narodową dowolnemu klubowi, a do tego wybrać stadion, na którym ma toczyć się mecz. Co istotne, poza drużynami z umieszczonych w programie lig krajowych, dostępne są także wybrane kluby z innych krajów (z Polski – jedynie wspomniana Wisła Kraków). Tradycyjnie już pojedynki można rozgrywać również z żywym przeciwnikiem, bądź to przy jednym komputerze, bądź też za pośrednictwem sieci lokalnej czy internetu.

Przede wszystkim realizm

Wymienione elementy gry, aczkolwiek istotne, nie stanowią specjalnej rewolucji – ta dokonała się w samym sposobie prowadzenia rozgrywki. Zmiany, jakie wprowadzono w systemie sterowania zawodnikami i rozgrywania akcji zasługują na najwyższe uznanie; nareszcie granie w **FIFĘ** zbliżyło się do realizmu niemal pełnego. Przede wszystkim, innowacje zauważalne są już na poziomie ruchu zawodników i piłki: zwiększyła się ich bezwładność, zwłaszcza przy sprincie, natomiast piłka nie klei się już do nogi nawet najlepszym dryblerom – odskakuje podczas prowadzenia, co ułatwia jej odebranie przez oponenta, który w odpowiednim miejscu dostawi nogę. W oczywisty sposób utrudnia to solowe akcje w pełnym sprincie, tak charakterystycz-

ne dla wcześniejszych odsłon gry. Wprowadzono także nowy system zwodów – poprzez kombinację klawisza Shift i strzałek można wykonywać różne zmyłki ciałem, przytrzymywać piłkę albo ją wypuszczać, a przy odrobinie wprawy możliwe jest nawet wymuszanie fauli. W ciekawy sposób rozwiązano także wykonywanie rzutów wolnych: poza ustawieniem celownika, można także wybrać sposób, w jaki chce się kopnąć futbolówkę: na wprost, z dołu, czy z boku – co daje istotną kontrolę nad sposobem jej podkręcenia. Ulepszono również system sterowania, poprzez wprowadzenie „inteligentnego" rozpoznania sytuacji przez zawodnika; na przykład, klawisz „A" standardowo służy, jak dawniej, do kopnięcia lobem – ale już w chwili, gdy piłkarz znajduje się w sytuacji umożliwiającej dośrodkowanie ze skrzydła, wciśnięcie „A" nie zaowocuje wykopem gdzieś w trybuny, lecz wrzutką na pole karne, wysoką lub niską, w zależności od siły uderzenia. Wydatnie rozszerza to możliwości kreowania akcji i ogólnie – kontrolowania sytuacji na boisku.

Zachowanie pojedynczych zawodników i piłki to jedna strona medalu; druga, równie – a może i bardziej – ważna, to ulepszenie działania drużyny w całości. Przy okazji recenzowania ***2002 FIFA World Cup*** psioczyłem, że w akcji, zwłaszcza defensywnej, bierze udział tylko gracz sterowany przez zawodnika, a reszta stoi i się gapi. Koniec z tym lenistwem komputerowych piłkarzy – teraz zespół w pełni ze sobą współpracuje, reagując na sytuacje powstające na murawie. Nie dość, że obrońcy cofają się jak należy, to jeszcze potrafią sami wykazać inicjatywę i spróbować odebrać przeciwnikowi piłkę. Co więcej – potrafią zamieniać się miejscami; jeśli na przykład gracz że pokieruje którymś z obrońców, to na jego miejsce przybiegnie inny. Twórcy gry chwalą się też tym, że sterowane przez komputer drużyny stosują różne taktyki w zależności od sytuacji: gdy przegrywają, starają się intensywniej atakować, a kiedy wynik jest dla nich korzystny, skupiają się raczej na obronie.

Piłka prawie doskonała

O tym, że poprawiono walory audiowizualne gry, wspominać nie trzeba – rzecz to oczywista. Warto jednakowoż zwrócić uwagę na fakt, że wreszcie większość piłkarzy przypomina siebie nie tylko z napisu na koszulce, ale i z twarzy (poprzednio tylko największe gwiazdy były rozpoznawalne po wyglądzie). Doskonale przedstawiono również stadiony; co prawda z pierwowzorów na własne oczy widziałem tylko Camp Nou, ale mogę powiedzieć, że wyglądał jak w grze, więc zapewne z resztą jest podobnie. Co do dźwięku, to tu akurat zmiany są najmniejsze – niemal ten sam komentarz, co poprzednio, za to dodano przyśpiewki kibiców, i to nie w postaci jakichś tam anonimowych porykiwań: teraz wyraźnie słychać, że publiczność dopinguje swój zespół, śpiewając „Valencia, Valencia" tudzież „Borussia, Borussia".

Aby nie było za dobrze, twórcy gry nie ustrzegli się paru niedociągnięć – dalibóg, nie mam pojęcia dlaczego, bo są tak oczywiste, że aż kłują w oczy. Po pierwsze, zmniejszono ilość ustawień drużyny oraz ich modyfikacji (po co? nie wiadomo); po drugie, ciągle nie można wprowadzić zmiany w chwili, gdy piłka jest poza grą – trzeba taką zmianę zaplanować wcześniej i czekać aż będzie możliwe jej zrealizowanie. Z przyczyn zupełnie dla mnie niezrozumiałych wyeliminowano także możliwość wprowadzania zmian podczas przerwy – za to podczas jej trwania można sobie obejrzeć różne statystyki, co jest zapewne pouczające, ale mniej przydatne niż wprowadzenie innego zawodnika na murawę.

Wymienione niedociągnięcia są irytujące, ale na szczęście na tyle drobne, że nie wpływają negatywnie na odbiór całości. Dlatego też gorąco polecam **FIFA Football 2003** wszystkim miłośnikom piłki nożnej – zarówno tym, którzy zasmakowali już w atrakcjach oferowanych przez gry z tego cyklu, jak i tym, którzy po raz pierwszy sięgną po symulację tego sportu. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ realistyczne zachowanie zawodników i piłki
+ ulepszony system sterowania
+ możliwość transferu zawodników

WADY:

– niewygodny system wprowadzania zmian podczas meczu
– niewielka liczba ustawień drużyny na boisku

Cena: 139,90 zł | **Wersja polska** | **Demo:** CD 12/02 | ***ZRĘCZNOŚCIOWA***

Wymagania minimalne:
Pentium 2 350, 64 MB RAM, CD-ROM x4, karta grafiki 16 MB, Windows 98/ME/2000/XP

Wymagania zalecane:
PC Pentium 3 750, 128 MB RAM, karta grafiki 32 MB

producent: *EA Sports* **wydawca:** *Electronic Arts*
polski dystrybutor: *Cenega*
http://www.ea.com/easports/platforms/games/fifa2003/pccd.jsp

9
REWELACJA

TOTAL CLUB MANAGER 2003

PIŁKA NIECO KWADRATOWA

Na rynku piłkarskich managerów, od niepamiętnych już czasów, rządzi niepodzielnie seria *Championship Manager*. Inne tytuły zazwyczaj nawet nie próbują podejmować rywalizacji z tym gigantem. Podobnie jest z najnowszym dziełem EA Sports zatytułowanym Total Club Manager 2003. Gra ta na pierwszy rzut oka wydaje się dobra, zachwyca ilością opcji i możliwości menadżerskich. Jednak po dłuższym czasie okazuje się, że tak naprawdę zarządzanie klubem ma charakter niezwykle uproszczony i nie trzeba posiadać żadnej wiedzy na temat piłki nożnej, aby odnosić zwycięstwa.

Maciej Jasiński

Totalne zarządzanie

Do dyspozycji gracza oddano komplet działań związanych z prowadzeniem klubu – od kupowania piłkarzy, doboru taktyk i cykli treningowych, przez ustalanie cen biletów, aż po rozbudowę obiektów sportowych i dbanie o gadżety klubowe. Opcji jest tak dużo, że kilka godzin zajęła mi orientacja w nich wszystkich. Na szczęście w grze zastosowano bardzo praktyczny interfejs, który ułatwia poruszanie się po prowadzonym klubie.

Wśród lig, spośród których możesz wybierać zespoły, znalazła się również nasza rodzima ekstraklasa. Pewne zastrzeżenia można mieć do aktualności składów, ale w **Total Club Manager 2003** nawet w największych klubach europejskich zdarzają się wpadki. Pojawiają się w nich zawodnicy, którzy jeszcze latem tego roku opuścili swe drużyny, a przy tym ludzie z **EA Sports** nie uwzględnili większości wypożyczeń piłkarzy do innych zespołów.

W grze pojawiło się również kilka oryginalnych elementów, które pozytywnie wpływają na atrakcyjność tytułu. Przede wszystkim są to kontakty z prasą i fanami. Przed meczami i/lub po nich, trafisz na konferencję prasową, na której dziennikarze zadają Tobie pytanie. Wybierając jedną z trzech podanych odpowiedzi – zyskujesz sympatię kibiców, podnosisz morale piłkarzy lub też czynisz coś wręcz przeciwnego.

Na bakier z realizmem

Niestety te wszelkie rozbudowane opcje dotyczące zarządzania klubem tracą nieco swego uroku, gdy gracz odkrywa, ile błędów i zwyczajnych niedorobek znalazło się w **Total Club Manager 2003**.

Zacznę od sposobów rozgrywania spotkań. Występują one w trzech wersjach: można zobaczyć automatycznie wynik końcowy, obejrzeć kilkuminutowy mecz niczym w grze ***FIFA 2000***, lub też śledzić tekstowy przebieg meczu podobnie jak w serii ***Championship Manager***. Przetestowałem je kilkanaście razy wczytując tego samego sejwa. Otóż przy automatycznym wyniku albo przegrywałem, lub w ostateczności remisowałem. Podgląd meczu przynosił mi remis lub minimalne zwycięstwo. Natomiast już w pierwszym podejściu do trybu tekstowego, odniosłem zwycięstwo w stosunku 7:2.

Niestety każdy z wymienionych sposobów śledzenia przebiegu spotkania ma poważne niedociągnięcia. Podgląd meczu praktycznie nie różni się niczym od widowiska serwowanego w grze ***FIFA 2000***. O ile w grze zręcznościowej da się znieść to, co wyczyniają zawodnicy, to w menadżerskiej razi swoją głupotą i uproszczeniem. Piłkarze biegają zupełnie bez żadnego pomysłu, przeprowadzają ciągle te same schematyczne akcje, na polu karnym nie walczą o piłkę i nie podbiegają nawet do tej odbitej przez bramkarza. Przy tym potrafią jednak niesamowicie prowadzić futbolówkę i strzelać z różnych

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ duża ilość opcji w zarządzaniu klubem
+ uczestniczenie w konferencjach prasowych
+ polska liga

WADY:

– beznadziejny podgląd meczu
– błędy w składach drużyn
– zupełnie nierealne działania transferowe

Cena: 129,90 zł | **Wersja polska** | **Demo:** —

Wymagania minimalne:
Pentium 2 350, 64 MB RAM, CD-ROM x4, karta graficzna 8 MB

Wymagania zalecane:
Pentium 2 600, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB

producent: *EA Sports* **wydawca:** *Electronic Arts*
polski dystrybutor: *Cenega*
http://www.totalclubmanager.com

STRATEGICZNA

7

WARTO ZAGRAĆ

najdziwniejszych pozycji. Zdecydowanie najciekawszy jest tryb tekstowy. W porównaniu z ostatnim ***Championship Managerem*** wzbogacono go o kilka opcji. Można przede wszystkim ustalać sposób własnego zachowania w okolicach ławki rezerwowych (dopuszczalne jest chociażby zwykłe spacerowanie, śmianie się, ale również krzyczenie połączone z nerwowym podskakiwaniem). Natomiast podczas przerwy ma się do dyspozycji czas, który można wykorzystać na skrytykowanie lub pochwalenie poszczególnych piłkarzy (w zależności od tego jak grali w pierwszej połowie). Również w tym trybie przydarzyła się twórcom z **EA Sports** poważna wpadka – otóż na jedno ze spotkań komputer wystawił na boisko tylko ośmiu moich piłkarzy, chociaż przed meczem delegowałem do składu komplet sprawnych i zdrowych zawodników. Na szczęście owe dziwne zdarzenie miało miejsce tylko raz podczas kilkudziesięciu godzin spędzonych z **Total Club Manager 2003**.

Elementem, który mnie rozczarował, są również transfery. Otóż w grze z **EA Sports** nie poczułem w ogóle więzi zawodników z zespołami, a także chęci zatrzymania piłkarzy przez zarządy klubów. Transfery są równie realistyczne, co obietnice wyborcze polityków. Otóż grając Milanem bez problemu ściągnąłem do siebie Tottiego (za jedyne 20 milionów), którego w rzeczywistości Roma nigdy nie sprzedała do innej drużyny z Serie A. Także inne kluby pozbywają się swoich najlepszych piłkarzy i wystawiają ich na listy transferowe. Zatem jedynym wymogiem do budowy potęgi, jest posiadanie gotówki – chętni do przejścia zawodnicy zawsze się znajdą.

Coś dla laików

Total Club Manager 2003 to tytuł idealny dla wszystkich graczy, którzy zawsze chcieli sobie poprowadzić jakiś piłkarski zespół, ale zupełnie nie radzili sobie ze skomplikowaniem ***Championship Managera***. W grze z **EA Sports** można niemal wszystkie opcje powierzyć do obsługi komputerowi i skoncentrować się na samych meczach.

Pomimo ogromnej ilości opcji, nie da się w krótkim czasie uchwycić przełożenia podejmowanych decyzji na rozwój piłkarzy i przyszłość klubu. Grze **Total Club Manager 2003** zabrakło takiego błysku geniuszu i intuicyjności działań, jakie są w ***Championship Manager***. Dlatego też fanom gatunku i specjalistom w zarządzaniu wirtualnymi zespołami, radzę raczej poczekać na zbliżającą się premierę kolejnego ***CM***. ❑

Gra, w której drzemie demon polskiego żużla!

DEMONIC SPEEDWAY

GRA W POLSKIEJ WERSJI PL DYSTRYBUCJA W POLSCE

• Realistyczna grafika i dynamiczne animacje
• Prawdziwe odgłosy pracy motorów i kół na żużlu
• Widok FPP i TPP!
• Prawdziwe tory, jak Chorzów czy Bydgoszcz, oraz tory freestyle'owe
• Tuning maszyn
• Czadowa, podnosząca napięcie muzyka
• Edytor nazwisk zawodników
• Opcja kariery
• Tryb gry wieloosobowej – do 4 graczy!

Wydawca polskiej wersji językowej
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 868 52 68 do 70, Faks (22) 868 52 80
www.cenega.pl

Opracowanie przez
NAWAR

PC CD ROM

NHL 2003

SEZON HOKEJOWY CZAS ZACZĄĆ

Wielkimi krokami zbliża się koniec roku, a co za tym idzie firma Electronic Arts wypuszcza na rynek nowe wersje swych sportowych hitów. Pomimo tego, że kolejna część *NHL* w nieznacznym tylko stopniu różni się od poprzedniczki, jest to dzieło obok którego żaden prawdziwy miłośnik hokeja nie może przejść obojętny.

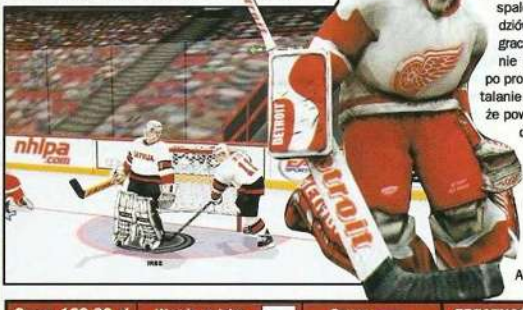
Mariusz Puzynowicz

Jak sam tytuł gry wskazuje, lwią część rozgrywki stanowią zmagania drużyn zrzeszonych w najlepszej lidze hokejowej świata, czyli w National Hockey League. Oprócz tego można zorganizować sobie własny turniej, w którym oprócz drużyn z NHL, biorą udział także zespoły narodowe. Jeżeli ktoś nie ma ochoty na własnoręczne kierowanie zawodnikami, to może podjąć się roli coacha wybranego przez siebie zespołu. Jest się wtedy odpowiedzialnym tylko za ustawienie taktyki i składu – resztą zajmie się sam program. Jak zwykle bardzo rozbudowane są opcje transferowe. Można zatem kupować i sprzedawać zawodników na rozmaite sposoby – od prostej wymiany hokeistów pomiędzy dwoma klubami, aż po transakcje wiązane między kilkoma drużynami. Nowości wprowadzono za to do opcji kreacji zawodnika. Oprócz standardowego już wzrostu czy wagi przyszłego hokeisty, można teraz wybrać także takie szczegóły, jak kształt i wielkość nosa, brwi czy oczu.

W grze można się zdecydować na rozegranie pełnego sezonu składającego się z osiemdziesięciu dwóch meczów oraz ewentualnej fazy play-off, sezonu skróconego czy też samej fazy play-off. Na plus należy zapisać także to, że wszystkie opcje dotyczące długości tercji, uwolnień, spalonych czy surowości sędziów, pozostawiono w rękach graczy. Dodatkowo, jeżeli ktoś nie czuje się na siłach lub po prostu nie ma ochoty na ustalanie składu czy taktyki, może powierzyć ich automatyczny dobór komputerowi.

Po przedarciu się przez gąszcz opcji i ustawień, na gracza czeka już tylko danie główne, czyli mecz. Rozgrywka w **NHL 2003** jest niezwykle dynamiczna. Akcje, podania, strzały, starcia zawodników – ciągle przeplatają się ze sobą tworząc zarazem niezwykłą atmosferę, która u grającego powoduje wzrost adrenaliny i chęć wygranej za wszelką cenę. To, co najlepsi hokeiści wyrabiają z krążkiem, powoduje, że gracz samoistnie łapie się za głowę i gwiżdże z zachwytu. Podania i strzały zza pleców, przepuszczanie krążka między nogami, finezyjne akcje – to wszystko w **NHL 2003** jest na porządku dziennym i dopóki tego nie opanujesz, nie masz nawet co marzyć o wygranej na wyższych poziomach trudności.

Klimat wzmacniają jeszcze przerywniki filmowe: zawodnicy przed wznowieniem gry przepychają się między sobą, a sędzia ich rozdziela; bramkarz po stracie bramki protestuje, że był faulowany; trener krzyczy po nałożeniu kary na jego gracza. Tak, tak – czarodziejom z **Electronic Arts** coraz mniej brakuje, aby gracz uległ iluzji, że ogląda transmisję telewizyjną, a nie spę-



W SKRÓCIE

ZALETY:

+ dobra oprawa audiowizualna
+ duża grywalność
+ dynamizm rozgrywki

WADY:

– „płaska" publiczność

Cena: 139,90 zł | **Wersja polska** | **Demo:** —

Wymagania minimalne:
Pentium 2 400, 64 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB

Wymagania zalecane:
Pentium 2 600, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB

producent: *Electronic Arts* **wydawca:** *Electronic Arts*
polski dystrybutor: *Cenega*
http://www.ea.com/e3/easports/nhl2003.jsp

ZRĘCZNOŚCIOWA

9

REWELACJA

dza czas z programem komputerowym.

Nadal w rozgrywce obecny jest tak zwany „duch walki", czyli jeżeli przez dłuższy czas posiadasz krążek, strzelisz bramkę lub też wmontujesz kogoś w bandę – to wówczas Twoi zawodnicy przez krótki okres czasu szybciej się poruszają, celniej strzelają czy też lepiej podają. Ale jest też i druga strona medalu – jeżeli inicjatywa będzie należała do przeciwnika, to Twojemu zespołowi przyjdzie przeżywać ciężkie chwile.

Wśród hokeistów można wyróżnić graczy, którzy posiadają nieprzeciętne umiejętności. Są oni oznaczeni ikonkami, które ułatwiają rozeznanie w zdolnościach poszczególnych zawodników. Jedne z gwiazd lepiej podają, inne celniej strzelają, a jeszcze inne ponadprzeciętnie odbierają krążek przeciwnikowi. Należy zatem często korzystać z owych specjalnych umiejętności hokeistów, gdyż pomaga to znacząco odnieść zwycięstwo.

O grafice w **NHL 2003** należy pisać niemal wyłącznie w samych superlatywach. Jedynym mankamentem, podobnie jak w poprzednich częściach serii, jest publiczność. Niestety nadal jest ona płaska, jakby była wycięta z kartonu. Ale na szczęście, to nie ona stanowi o pięknie gry. Hokeiści odwzorowani są z niezwykłą precyzją. Nie miałem najmniejszych problemów, aby rozpoznać najlepszych z nich. Po strzeleniu gola na twarzach zawodników można zobaczyć uśmiech, a kiedy tracą gola widać grymas niezadowolenia. Animacja postaci to niemal perfekcja. Wszelkie podania, zwody i strzały wyglądają tak jak w rzeczywistości. Tradycyjnie do wyboru jest kilka ustawień kamer pokazujących mecz. Niektóre z nich są mało praktyczne, aczkolwiek pozwalają docenić pracę grafików, którzy stworzyli grę. Dochodzą do tego fantastyczne powtórki, których nie powstydziliby się najlepsi realizatorzy telewizyjni. Podobnie należy ocenić oprawę dźwiękową. Bardzo dynamiczna muzyka świetnie komponuje się z grą. W przerwach podczas meczu graczowi towarzyszą oryginalne utwory znane z prawdziwych tafli NHL. Doprawdy, świetnie buduje to klimat i pozwala „wczuć się" jeszcze bardziej w grę.

Muszę stwierdzić, że w **NHL 2003** wszystko jest przygotowane perfekcyjnie – grafika i dźwięk oszałamiają, a grywalność jest po prostu niesamowita. Przy tym jednak uczciwie dodaję, że jeżeli masz już zeszłoroczną edycję ***NHL***, to spokojnie możesz poczekać jeszcze rok na kolejną część, gdyż program nie jest jakimś dużym skokiem jakościowym w stosunku do swej poprzedniczki. Jeżeli jednak nie miałeś już dawno styczności z serią, to szczerze polecam **NHL 2003.** ❐

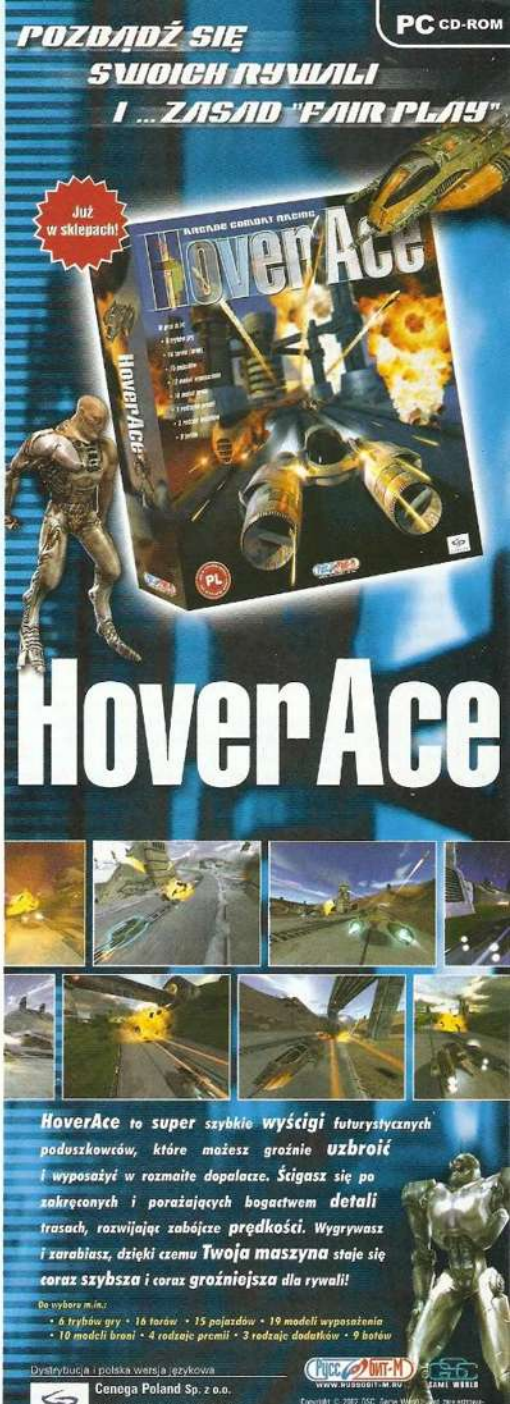
POLACY W NHL

MARIUSZ CZERKAWSKI

Klub: Montreal Canadiens
Bilans w NHL ogółem: 623 mecze – 185 goli – 191 asyst – 376 punktów – 250 minut karnych. Jeden występ w meczu All Star Game.

KRZYSZTOF OLIWA

Klub: New York Rangers
Bilans w NHL ogółem: 312 meczów – 14 goli – 26 asyst – 40 punktów w punktacji kanadyjskiej.


PC CD-ROM
POZBĄDŹ SIĘ SWOICH RYWALI I ...ZASAD "FAIR PLAY"
Już w sklepach!
HoverAce
HoverAce to super szybkie wyścigi futurystycznych poduszkowców, które możesz groźnie uzbroić i wyposażyć w rozmaite dopalacze. Ścigasz się po zakręconych i porażających bogactwem detali trasach, rozwijając zabójcze prędkości. Wygrywasz i zarabiasz, dzięki czemu Twoja maszyna staje się coraz szybsza i coraz groźniejsza dla rywali!
Do wyboru m.in.:
• 6 trybów gry • 16 torów • 15 pojazdów • 19 modeli wyposażenia
• 10 modeli broni • 4 rodzaje premii • 3 rodzaje dodatków • 9 botów
Dystrybucja i polska wersja językowa
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 868 52 68 do 70. Faks (22) 888 52 60
www.cenega.pl

LINKS 2003

GOLF WEDŁUG MICROSOFTU

Recenzent gry komputerowej to nie autor instrukcji, pozwolę więc sobie dość frywolnie traktować wzniosły temat, jakim jest golf – zajęcie dla indywidualistów, ludzi dystyngowanych, raczej spokojnych, z pewnością inteligentnych, na pewno nie zrzeszonych w klubie szalikowców. Różne odmiany zestawu „Kij, piłka i dziurka" to ulubione zabawy ludzkości od prahistorii. Kobiety też lubią uczestniczyć, a dobra gra zawodnika pozytywnie wpływa na ich aktywność. Z praktyki namacalnej do wirtualnej fatamorgany komputerów dobry golf trafił już w zamierzchłych czasach komputerów ośmiobitowych. Czy Links 2003 do tej puli wnosi coś oryginalnego?

Vicor

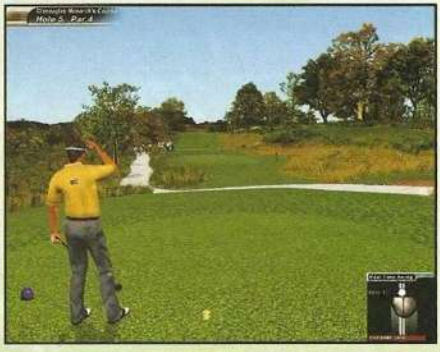
Z dobrej tradycji lepiej nie robić Wrestlingu. Autorzy gry, świadomi tej banalnej prawdy, nie tyle wnoszą sami, co nam-graczom pozwalają wynieść dobre wrażenie.

Zacznijmy od tego, co jest w **Links 2003**, a czego nie ma. To ostatnie jest proste: nie ma rzeczy niepotrzebnych.

Na wyłożenie wszystkiego, co jest, trzeba by poświęcić zawartość całego „Świata Gier Komputerowych", z dodatkiem ilustrowanym typu „Cybermycha". Ograniczymy się więc do przeglądu nader pobieżnego.

Na początek możesz sobie wykreować bohatera. Za facjatę posłużą podobizny kilkunastu czołowych golfistów, którzy w plenerze zawsze coś pogadają, bezradnie rozłożą ręce na znak pokoju dla naszych poczynań, w skrajnych przypadkach zareagują bardziej impulsywnie, ale z elegancją, jaka przystoi dżentelmenom. Swojego mecha możesz dowolnie przyozdobić kiepskim wyborem koszulek i gaci, dodać imię własne albo teścia, ale jedyną ważną cechą jest wybór między prawo- i leworęcznością. Panienki, jeśli wolą panienki, mogą w pełni zaspokoić pragnienia, chociaż wzory kobiecości – wzięte z bytu, a nie męskich iluzji – są raczej pozbawione klasycznego wdzięku.

Z gotowym pretendentem do tytułu mistrza możesz podjąć decyzję – w co się bawić. Jak w każdym porządnym programie jest tu działka „lekcji", gdzie żółtodziób powinien zacząć terminowanie. Dla zrzeszonych jest też tryb online, ale indywidualnego gracza interesują dwa działy. Pierwszy, to „Play Golf" – tu po prostu możesz do woli pograć na różnych kombinacjach pól golfowych, sprawdzić własną turniejową dojrzałość, poigrać z partnerem, wszystko z pełnym dobrodziejstwem grafiki i dźwięku, jakie serwuje **Links 2003**.



Najciekawszym pakietem programu **Links 2003** jest wszelako „Links Career". Tutaj swojego zawodnika puszczasz na głębokie wody ciężkiej i długiej kariery. Zaczynasz od amatorskiego filtra talentów, możesz skończyć jako zawodowiec, kasujący grube pieniądze. Wszystko zależy od Twojego polotu. Ale to wyjdzie w praniu. Osobiście karierę zawodniczą mojego alter ego rozwijałem z prawdziwą fascynacją, gdyż wyzwania, jakie stawia ten tryb rozgrywki, są doprawdy imponujące.

Warto zauważyć, że podstawą bytu we włóczędze od turnieju do turnieju będzie właściwe dobranie sobie typu uderzania kijem. „Swing Type" przewiduje cztery rodzaje podejścia do golfowego rzemiosła i muszę stwierdzić, że nie jest to tylko stopniowanie trudności, ale – tak naprawdę – są to cztery golfy w jednym. Wybór między opcją EASY, CLASSIC, REAL TIME SWING i POWER STROKE, może sugerować, że easy to easy, a power to power. Nic bardziej mylnego. Tak naprawdę warto potrenować w każdej z czterech kategorii, żeby dobrać sobie typ uderzeń, który będzie najbardziej odpowiadał nie tylko Twym umiejętnościom, ale i upodobaniom – od wersji dynamicznej po bardziej teoretyczne zmagania z interpretacją geometrii pól golfowych, trajektorii piłki i sposobu przyłożenia do niej kija golfowego. Innymi słowy – można jak na musztrze odmierzyć ustawienia i program w Twoim imieniu pośle piłeczkę Panu Bogu w niebo, ale też można osobiście, zamaszyście wczuć się w myszkę i uskuteczniać prawdziwy sport wyczynowy posuwając gryzonia w przód i w tył. Jestem pewien, że każdy miłośnik golfa w programie **Links 2003** dopasuje grę do własnych upodobań. I to chyba najpotężniejsza zaleta tej gry.

Do powyższych uwag dodajmy, że: dobra grafika nie przeszkadza w grze, dobra muzyka pojawia się tam, gdzie jej miejsce, nie zawracając głowy w pejzażu łąk, jeziorek i lasów, jasna i prosta obsługa przypomina kałasznikowa – a na dodatek wystarczy jedną ręką pieścić myszkę, drugą drinka, bez namiętnej klawiszologii wielu dobrych skądinąd gier.

Krótko mówiąc, jest to przykład gry, która potrafi być równocześnie intrygująca i relaksującą, jak prawdziwy Golf. Polecam ją miłośnikom i tym niezdecydowanym, którzy nie bardzo wiedzą co począć ze swoją potrzebą miłości. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ wygodna obsługa
+ tryb kariery

WADY:
– słabo widoczna piłka

Cena: 169 zł | **Wersja polska** | **Demo:** —

Wymagania minimalne:
PC Pentium 2 350, 64 MB RAM, CD-ROM x4, karta graficzna 16 MB, Windows 98

Wymagania zalecane:
Pentium 3, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB

producent: *Microsoft* **wydawca:** *Microsoft*
polski dystrybutor: *APN Promise*
http://www.microsoft.com/games/links2003/home/default 2.asp

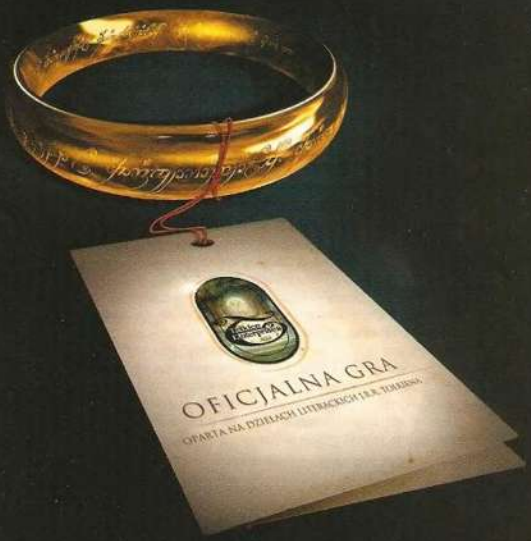
ZRĘCZNOŚCIOWA

8

NIEZŁA JAZDA

WŁADCA PIERŚCIENI

DRUŻYNA PIERŚCIENIA



Najwspanialsza z powieści doczekała się wersji komputerowej. Przeżyj raz jeszcze epicką przygodę, tym razem spoglądając na Śródziemie oczyma Froda, Aragorna lub Gandalfa. Znajdziesz tu znajome krainy, przerażających wrogów i ulubione postaci z książek. Wersja PC dostępna będzie w polskiej wersji językowej.

www.play.pl

PLAY

PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

PC CD-ROM PL

„The Fellowship of the Ring" interactive game ©2002 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. Based on the book „The Fellowship of the Ring" by J.R.R. Tolkien. The Tolkien Enterprises logo, together with „The Lord of the Rings", „The Fellowship of the Ring," and the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company dba Tolkien Enterprises under license to Vivendi Universal Games, Inc. Black Label Games and the Black Label Games Logo are trademarks of Black Label Games, Inc. in the U.S. and/or other countries. „PS" and „PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. TM, ® and the Nintendo Gamecube logo are trademarks of Nintendo. ©2002 Nintendo.

DINO ISLAND

Park pełen dinozaurów

Od tajemniczego wyginięcia dinozaurów minęło już sześćdziesiąt pięć milionów lat, lecz nie oznacza to, że owe gady poszły w całkowite zapomnienie. Spielberg w „Parku Jurajskim" ukazał, iż nawet na prehistorii można próbować nieźle zarobić. Mimo że filmowe okazy okazały się niezbyt skore do współpracy, to sam pomysł nadal pozostaje aktualny: tropikalna wyspa, utalentowani naukowcy, pewien budżet na rozkręcenie interesu oraz kilka żywych eksponatów i można zaczynać biznes.

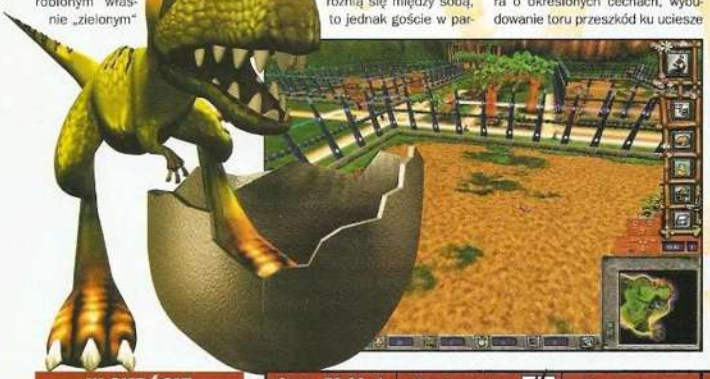
Diaz

Jednak każdy, kto uważa, że to w gruncie rzeczy nic skomplikowanego, to bardzo się myli. W pierwszej kolejności, za skromne początkowo fundusze, należy przygotować wybiegi dla podopiecznych oraz zabezpieczyć im opiekę karmiciela, który to w zależności od upodobań kulinarnych danego gatunku, zadba o to by eksponatom nie burczało w brzuchu. Następnie można zerknąć do laboratorium, gdzie w lodówce trzyma się jaja dinozaurów. Po rozmrożeniu umieszczamy dinusia wewnątrz ogrodzenia i pokazujemy go za grubą kasę turystom. No i teraz właściwie dopiero zaczynają się schody. Zwiedzający są jak nienasycona szarańcza i mają ciągłe dodatkowe wymagania: a to dzieci chcą pamiątek i słodyczy, naukowcy nowych hybryd, a osoby starsze kącika parkowego. Tak więc pomachaj swoim zarobionym właśnie „zielonym" na pożegnanie, gdyż czekają Cię nowe inwestycje.

Jedna z nich spowodowana jest ludzką ciekawością działającą w myśl pytania: „a co by było gdyby?". Odpowiedzi możesz poszukać we wspomnianym już laboratorium genetycznym. Umożliwia ono zarówno sklonowanie dinozaura, jak i dokonanie różnych krzyżówek, a w rezultacie otrzymanie zupełnie nowych gadów. Podczas całego „tworzenia" masz wpływ na jego cechy. Trzeba tu dodać, iż autorzy programu postarali się o dużą różnorodność cech, dzięki czemu masz wpływ nie tylko na ich wygląd, ale i charakter. Gdy na pudełku przeczytałem hasło – „Twórz miliardy dinozaurów", początkowo sceptycznie podszedłem do niego (jak do większości reklam), jednak w miarę grania, musiałem zweryfikować swą opinię. Przyznaję, iż w niektórych wypadkach hybrydy niewiele różnią się między sobą, to jednak goście w parku oceniają każdą z nich indywidualnie. Od tego, czy im się podoba, czy też nie – zależy właśnie grubość Twego portfela. Dodatkowo, można stworzyć swoiste widowiska, w których nasi podopieczni będą zabawiać publikę niczym starożytni gladiatorzy na arenach.

Gracz do dyspozycji ma dwa tryby rozgrywki: kampanię oraz kilka pojedynczych misji. W pierwszym przypadku cała zabawa zaczyna się od tutorialu, w którym można zapoznać się zarówno z tajnikami obsługi programu, jak i samego sposobu grania. Taki samouczek jest stosunkowo istotnym elementem, gdyż wraz z kolejnymi zadaniami ich poziom trudności wzrasta. Same questy są bardzo zróżnicowane: stworzenie dinozaura o określonych cechach, wybudowanie toru przeszkód ku uciesze publiczności czy też spełnienie oczekiwań danej grupy zwiedzających. Dodatkowo autorzy zawarli kilka humorystycznych elementów, które wzbogacają program. Mam tu na myśli rewelacyjne filmiki z udziałem dwóch dinozaurów i prosiaka. Otóż zwierzaki te nie tylko czynią sobie wzajemnie na złość, ale czynią to w sposób najbardziej naturalny – poprzez puszczanie bąków. Dodam jeszcze że podczas całej gry, Twoje eksponaty, non stop zabawiają się w ten sposób, czyniąc to z nieukrywaną radością.

Podsumowując muszę stwierdzić, że gra dostarczyła mi wiele radości. Ponadto posiada ona również pewne walory edukacyjne i nie mam tu na myśli sposobu, jak zarobić więcej szmalu, ale zapoznanie odbiorcy z dinozaurami za sprawą bazy danych o nich samych, którą to można poczytać przy zakupie nowego gada. Przede wszystkim jednak gra uczy opieki nad zwierzętami, co przypominało mi, że chyba zapomniałem nakarmić moich podopiecznych: kota Aleksandra, świnkę morską Kubusia i mojego prywatnego gada – żółwia Godzille. ❐



W SKRÓCIE

ZALETY:

+ humorystyczne filmiki
+ duża różnorodność dinozaurów

WADY:

– nieciekawy podkład muzyczny

Cena: 79,90 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 2 300, 64 MB RAM, karta grafiki 3D 16 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 400, 64 MB RAM*

producent: *Monte Cristo* **wydawca:** *Monte Cristo*
polski dystrybutor: *Cenega*
http://www.montecristogames.com

STRATEGICZNA

7

WARTO ZAGRAĆ

LEGION

Centurion powraca do gry

Dawno, dawno temu, w czasach, gdy na ekrany monitorów patrzyło się przez filtry, a pojemność dysków nie przekraczała 500 MB, wyszła całkiem przyjemna gra strategiczna zatytułowana *Centurion*. Obecnie ukazał się natomiast Legion, wykorzystujący pomysły ze swego poprzednika. Jest to jednak cokolwiek spóźniony „remake".

Vaino

Legion to gra strategiczna, w której wcielasz się w rolę władcy-zdobywcy z czasów starożytnego Rzymu. Wielbiciele Cezara, Kaliguli i Nerona, wybiorą zapewne Rzymian, ale można także zdecydować się na jedną z trzech pozostałych nacji i powalczyć chociażby takimi Galami (niestety nie ma wśród nich Asteriksa i druida Panoramiksa przygotowującego magiczny napój). Twoim zadaniem jest doprowadzić wybraną społeczność do dominacji w jednym z 6 obszarów. Aby tego dokonać musisz wykazać się umiejętnościami dyplomatycznymi, militarnymi oraz zdolnością projektowania miast.

Zacznijmy od zaplecza wojennego, czyli od pozyskiwania surowców. Jak zwykle niezbędna będzie ruda żelaza, drewno i żywność. W celu ich zdobycia budujesz odpowiednie budynki np. kopalnie, tartaki czy winnice. Każdy z obiektów ma jednak swoje wady i zalety – np. farma wytwarza troszkę więcej żywności niż winnica, ale ta podnosi morale mieszkańców miasta, co zwiększa ich produktywność. Należy też umiejętnie rozplanować swoje miasta, gdyż miejsce pod budowę jest w nich ograniczone i w każdym nie zdołasz postawić wszystkich dostępnych budynków.

Równie istotne jest dbanie o swoich mieszkańców. Wiele budynków (np. kopalnie czy świątynie) funkcjonuje tylko wtedy, gdy przydzielisz do pracy w nich część populacji miasta. Natomiast stworzenie armii, może skończyć się wyludnieniem i załamaniem gospodarczym Twojego państwa. Prawidłowe zarządzanie zasobami ludzkimi umożliwiają budynki typu świątynia czy łaźnia, które przyczyniają się do wzrostu populacji miasta, w którym zostały wzniesione.

Jako że inne nacje dobrowolnie nie uznają Twojego zwierzchnictwa, jesteś zmuszony do różnych zabiegów dyplomatycznych, a w ostateczności nawet do zbrojnej napaści. Dyplomacja w grze nie jest zbyt wyrafinowana, bo ogranicza się do płacenia daniny, zawiązywania sojuszów i porozumień lub ich zrywania. Jest to jednak dobry sposób na pokojową drogę zabezpieczenia swoich granic np. będąc w stanie wojny z sąsiadem, możesz wypowiedzieć wojnę jego wrogowi i wytargować w ten sposób sojusz.

Zabezpieczyć swoje granice możesz także drogą agresji. Gdy już planujesz inwazję, musisz wziąć pod uwagę, że np. ciężka piechota jest mniej mobilna i podróż na wrogie terytorium zajmie jej więcej czasu niż lekkim oddziałom. Jeśli po drodze są góry, to potrwa to jeszcze dłużej. Gdy wreszcie dochodzi do starcia, ukazuje się plansza, na której ustawiasz w szyku swoje oddziały i ustalasz, które z nich mają atakować od razu, a które z opóźnieniem. Po tym odbywa się bitwa. W czasie walki na nic już nie wpłyniesz, nie masz nawet możliwości odwrotu – patrzysz tylko jak zwycięzasz, albo jak Twoja armia jest ścierana w pył.

Legion powinien zostać wydany ładnych parę lat temu. Po pierwsze, jakieś pięć lat temu nie narzekałbym zbytnio na jakość grafiki i muzyki jaką on prezentuje. Po drugie, w porównaniu do ***Centuriona***, udoskonalona została część gry dotycząca rozbudowy gospodarczej, ale okrojono za to część militarną. Mała ilość stylów ataków i brak drobnej chociaż możliwości ingerencji w czasie walki, nie są zadawalające. Do tego Legion nie jest grą skomplikowaną, dlatego nie polecam jej ambitnym strategom. Jednak pomimo tych wad potrafi ona wzbudzić zainteresowanie, bo któż nie lubi powtórzyć za Cezarem „Veni, vidi, vici!". ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ nieco klimatu z ***Centuriona***
+ wpływ na sprawy ekonomiczne i militarne

WADY:
– monotonna muzyka i kiepskie efekty dźwiękowe
– przeciętna grafika
– brak ingerencji gracza podczas bitew

Cena: 49,90 zł	Wersja polska	Demo: —	STRATEGICZNA

Wymagania minimalne: *Pentium 2 300, 32 MB RAM, CD-ROM x4*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 450, 128 Mb RAM, akcelerator 3D 16 MB*

producent: *Slitherine Software* **wydawca:** *Strategy First*
polski dystrybutor:
http://www.slitherine.co.uk/Legion/Legion.htm

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

BLOOD OMEN 2

Zemsta według wampira

Zrobić dobrą grę to duża sztuka, jednak żeby stworzyć wybitną serię, trzeba czegoś szczególnego, co odróżni ją od innych, przysparzając tym samym wiernych fanów. W przypadku *Quake'a* była to dynamiczna akcja i doskonała grafika, *Tomb Raider* miał Larę Croft, a *Wing Commander* świetną fabułę. *Legacy of Kain* natomiast posiada niepowtarzalny klimat i Kaina, czyli postać może nie tak urodziwą jak Lara, ale na pewno nie mniej interesującą.

Edward_Robot

Blood Omen 2 jest już czwartą grą z cyklu ***Legacy of Kain***, w której skład wchodzą po dwie części ***Blood Omen*** oraz ***Soul Reaver***. Akcja wszystkich tych gier toczy się w krainie Nosgoth, w której trwa odwieczny konflikt między ludźmi i wampirami. Wydarzenia w **Blood Omen 2** mają miejsce czterysta lat po pierwszym ***Blood Omenie*** i wiele stuleci przed ***Soul Reaver***. Kainowi do zdobycia władzy nad całym Nosgoth zostało już tylko jedno miejsce – Meridian, stolica całej krainy. W mieście tym siedzibę swą ma Lord Sarafan oraz kierowany przez niego zakon. Gdy wampirza armia dociera pod mury miasta, rozpoczyna się walka, w której zastępy nieumarłych zostają zdziesiątkowane, a sam Kain pokonany przez Lorda Sarafana i pozbawiony najpotężniejszej broni – miecza Soul Reaver. Największy z wampirów nie zginął jednak, lecz zapadł w dwustuletnią drzemkę, z której obudził się mocno osłabiony. Okazało się wówczas, że Zakon Sarafana obrósł w siłę, a wampiry zostały prawie doszczętnie wybite. Te, które przeżyły rzeź, stworzyły ruch oporu zwany Caleb. To właśnie agentem tej grupy ma zostać Kain. Wampir oczywiście godzi się na to, gdyż jego głównym celem jest teraz dokonanie zemsty na Lordzie Sarafanie i odzyskanie kontroli nad krainą.

Na początek z przykrością muszę stwierdzić, że **Blood Omen 2** jest nastawiony przede wszystkim na trzy rzeczy: akcję, akcję i... akcję. Gra polega praktycznie tylko na ciągłym bieganiu do przodu i unicestwianiu wszystkiego po drodze. Szkoda, bowiem na takim podejściu do sprawy straci znacznie klimat, który był w poprzednich odsłonach gry bardzo mroczny i pełnił naprawdę ważną rolę.

Jeżeli chodzi o oponentów, to jest ich kilka typów. Głównie są to różni wojownicy zakonu Sarafan, złodzieje oraz zmutowane zwierzaczki. Na końcu większości etapów czekają natomiast bossowie. Pojedynki z nimi są zazwyczaj trzyczęściowe i polegają na znalezieniu odpowiedniej taktyki w walce z określonym przeciwnikiem, a następnie wykorzystaniu jej. Kiedy twardziel już odpowiednio oberwie, zaczyna się kolejna część starcia i należy znaleźć nową strategię, by pokonać oponenta. Paradoksalnie jednym z najciekawszych przeciwników jest Lord Sarafan. Przeważnie przejścia między kolejnymi etapami walki urozmaicone są przez cut – scenki, których tradycyjnie nie można ominąć, co powoduje, iż przy którejś z kolei próbie pokonania danego mocarza, ma się ochotę zrobić programistom to, co Kain swym przeciwnikom. Nagrodą za pokonanie bossa są dary, które pomagają wampirowi w jego misji. Są to na przykład znane z poprzedniej części: „zamiana w mgłę" lub „przejmowanie kontroli nad umysłem śmiertelników". Pojawiły się też nowe, jak „dar skoku" lub „poświęcenia". Szkoda tylko, że zabrano możliwość przeistaczania się w wilka lub nietoperza. Udziwniono natomiast system zapisywania stanu gry. Można to uczynić wprawdzie w dowolnym momencie, ale startuje się i tak z ostatniego aktywowanego checkpointu i to bez posiadanej wcześniej broni.

Na koniec jeszcze kilka słów o fabule. Dla osób znających krainę Nosgoth i jej historię, wyda się ona bardzo wciągająca, zwłaszcza że kontynuowane są wątki zapoczątkowane w poprzednich częściach sagi. Pojawiają się też starzy znajomi, jak Janos Audron czy Vorador. Wszystko to powoduje, że **Blood Omen 2** jest obowiązkową pozycją dla wszystkich zafascynowanych legendą o Kainie. Obawiam się niestety, że niewtajemniczeni nie zdołają odkryć wszystkich zalet tej naprawdę dobrej, choć nie wybitnej gry. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ Kain w roli głównej
+ ciekawa fabuła

WADY:
– zbyt uproszczona walka
– za dużo akcji, za mało konwersacji...

Cena: 129 zł | **Wersja polska** | **Demo:** —

Wymagania minimalne:
Pentium 3 450, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB, CD-ROM x8

Wymagania zalecane:
Procesor 3 600, akcelerator 3D 32 MB

producent: *Crystal Dynamics* **wydawca:** *Eidos*
polski dystrybutor: *Cenega*
http://www.eidosinteractive.com/games/embed.html?gmid=110

ZRĘCZNOŚCIOWA

8

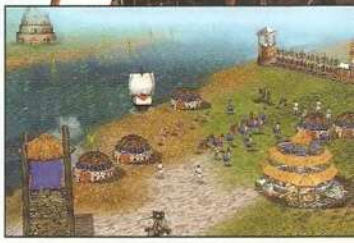
NIEZŁA JAZDA

EMPIRE EARTH
SZTUKA PODBOJU

Raz jeszcze ruszamy na podbój historii

Ubiegłoroczny hit Empire Earth nie wzbudził szaleństwa takiego jak *Starcraft*, czy *Warcraft 3*, jednak niewątpliwie poradził sobie znakomicie na zatłoczonym rynku RTS-ów zdobywając bardzo dobre oceny i wyróżnienia. Szybko podjętą decyzję o stworzeniu dodatku do gry również należy pochwalić, jednak zagadką dla mnie jest, dlaczego zadanie to powierzono mało komu znanej firmie Mad Doc Software, a nie oryginalnemu twórcy gry Stainless Steel Studios.

Bazyl



Empire Earth: Sztuka Podboju, jak brzmi polski tytuł gry, to przede wszystkim trzy nowe kampanie rozgrywające się w okresie cesarstwa rzymskiego, II wojny światowej i w XXIV wieku. Ponadto wszystkie istniejące cywilizacje otrzymały coś nowego: imperium brytyjskie ma na przykład jednostkę S.A.S., która może podkładać ładunki wybuchowe i poruszać się po wodzie, Babilończycy mają wieże kapłanów, które przeciągają na swą stronę znajdujące się w pobliżu jednostki przeciwnika, zaś Stany Zjednoczone mogą zbudować giełdę, na której dokonuje się wymiany surowców.

Możesz wybrać jedną z powyższych kampanii, lub też spróbować gry zgodnie z zasadami, które sam określisz. Szczęśliwie wciąż można rozpocząć zabawę w epoce kamienia łupanego, by przejść przez wszystkie epoki historii – średniowiecze, renesans, rewolucję przemysłową, obydwie wojny światowe i zatrzymać się dopiero w przyszłości, kiedy to zamiast początkowych proc i oszczepów będziesz miał do dyspozycji olbrzymie, bojowe roboty. Zachęcam również do gry w sieci, która wydaje się teraz jakby łatwiejsza z uwagi na poprawiony moduł przesyłania danych (w oryginalnym **Empire Earth** miałem czasami problemy, aby podłączyć się do serwera gry).

Oczywiście większość graczy zwróci swoją uwagę najpierw na kampanie. Wszystkie trzy są moim zdaniem trudne, trudniejsze niż te z oryginału, choć oczywiście nie jest to wada – dodatek powinni kupić przecież ludzie, którzy dogłębnie zbadali **Empire Earth** i wiedzą jak grać. Problemem jest co innego, mianowicie zbyt mocne kierowanie przebiegiem akcji. W rzymskiej kampanii musisz de facto nauczyć się gdzie i kiedy pojawi się na mapie nowe zagrożenie, żeby na czas przerzucić w ten rejon swoją armię. Osobiście wolałbym ciut więcej swobody.

Kampania rozgrywająca się w czasie II wojny światowej obrazuje zmagania Amerykanów z Japończykami i ich słynne skoki na kolejne okupowane wyspy. Wydawała mi się ona dość monotonna, być może dlatego, iż wielki nacisk położono w niej na bitwy morskie i konieczność ciągłego transportowania wojsk z jednej wyspy na drugą. Kampania rozgrywająca się w przyszłości z założenia powinna być z kolei najbardziej interesująca, a jest dokładnie na odwrót, jej akcja przenosi się w kosmos dopiero pod sam koniec zabawy, zaś to co widzimy na ekranie wcale nie wygląda jak bitwa statków kosmicznych, tylko okrętów pływających na wodzie. Ot, zmieniono tylko ich kształt i nazwy. Jest to zdecydowanie niewykorzystana szansa na pokazanie czegoś naprawdę oryginalnego.

Sztuka Podboju nie ustrzegła się także innych drobniejszych wad. W grze dość często pojawiają się cut-scenki, jednak dlaczego w czasie ich oglądania akcja gry nie zatrzymuje się – to dla mnie zagadka. Poprawiono grafikę, wciąż jednak przy zbliżeniach kamer (dość częstych) widać wielkie piksele. Po co to? Urok grafiki **Empire Earth** leżał w pokazywaniu wielkich przestrzeni, nie zaś w prezentacji malutkich żołnierzy w maksymalnym zbliżeniu.

Mimo powyższych wad w ogólnym rozrachunku **Sztukę Podboju** uznać należy jednak za produkt udany. Każdy, kto nieźle bawił się przy **Empire Earth** powinien koniecznie zdobyć się na jeszcze jeden, w sumie niewielki, wysiłek finansowy i dołączyć grę do swojej kolekcji. ❐

Cena: 69,99 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 2 350 MHz, 64 MB RAM, karta 3D 8 MB, CD-ROM, Win 98*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 600 MHz, 128 MB RAM, karta 3D 32 MB*

producent: *Mad Doc Software* **wydawca:** *Sierra*
polski dystrybutor: *Play It*
http://empireearth.sierra.com/expansion/

STRATEGICZNA

7

WARTO ZAGRAĆ

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ trzy nowe kampanie
+ nowe typy jednostek

WADY:
– narzucony z góry rozwój akcji
– misje w kosmosie zbyt mało oryginalne

GHOST RECON ISLAND THUNDER

Rewanż za Zatokę Świń

Rozpad Związku Radzieckiego i wprowadzenie demokracji w krajach Europy Wschodniej – sprawiły, że na świecie pozostało niewiele państw utrzymujących ustrój komunistyczny. Jednym z nich jest na pewno Kuba. Chociaż nie można stwierdzić, że komunizm tam „kwitnie", ale wydaje się, iż ma się on nadal całkiem dobrze. Po części jest to zasługą tajnej policji, po części propagandy, ale swój decydujący udział ma wizerunek wielkiego wodza Fidela Castro. Co by się stało gdyby go zabrakło? Tego nikt do końca nie wie, lecz wizję takiej właśnie rzeczywistości można znaleźć w najnowszym dodatku do Ghost Recon.

Diaz

Ghost Recon Island Thunder przedstawia hipotetyczne wydarzenia mające miejsce po śmierci Castro w 2006 roku. Dochodzi wówczas do pierwszych wolnych wyborów na wyspie. Jednak jak to zawsze bywa w państwach nie do końca stabilnych wewnętrznie, na arenę polityczną wchodzi, a raczej wdziera się siłą, niejaki Prieto. Dlatego też „niestrudzony obrońca demokracji na całym świecie" – czyli oczywiście nikt inny, jak Stany Zjednoczone – wysyła swoje elitarne oddziały, aby pomogły w budowie nowego systemu politycznego na Kubie.

Tak wygląda fabuła opisywanego programu, który jest tylko dodatkiem i bez podstawowej gry nie ruszy na Waszych blaszakach. Cała kampania składa się z ośmiu misji, podczas których będziesz musiał wykazać się nie tylko sprawną ręką w trakcie strzelania, ale i właściwą oceną sytuacji oraz odpowiednim zaplanowaniem walki. Otóż większość starć będzie toczonych na otwartych przestrzeniach, a liczba i determinacja Kubańczyków jest naprawdę niesamowita. Grałem praktycznie we wszystkie możliwe gry tego typu wydane przez **Red Storm** i mogę zapewnić, że tym razem sielanka się skończyła. Wrogowie są czujni, strzelają niemal natychmiast i to ze śmiercionośną precyzją. Na domiar złego, gdy nie mogą poradzić sobie za pomocą broni maszynowej, obrzucą Cię granatami.

Natomiast stawiane przed Tobą zadania nie wyróżniają się niczym szczególnie odkrywczym. Będziesz musiał uratować kilku marines, zniszczyć wyrzutnię przeciwlotniczą, wysadzić skład amunicji czy też uwolnić cywilnych zakładników. Z pewnością to nic nowego dla starych wyjadaczy, jednak nie należy przeceniać własnych sił, nawet pomimo całego arsenału, jaki będzie dostępny w akcji. W zestawie są standardowe M-16, M4, M24, M249, M9 oraz M136, a w miarę wykonywania misji specjaliści pojawiający się w oddziale uzupełnią wyposażenie o MP5 czy też rewelacyjny granatnik MM1. Dodatkowo podczas gry w trybie quick mission, wybór zwiększa się również o broń przeciwnika lub o różne odmiany broni podstawowej, wcześniej niedostępne. Wówczas to dopiero można zaszaleć na mapach i to nie tylko tych z kampanii.

Ghost Recon Island Thunder stanowił dla mnie miłe zaskoczenie, chociaż nadal uważam, że osiem misji to trochę za mało, jak na tak ciekawie zapowiadającą się kampanię. Sama rozgrywka jest dynamiczna, wciągająca i zmusza do myślenia. Dlatego też mogę gorąco polecić **Ghost Recon Island Thunder** wszystkim miłośników tego typu gier. ❐

Cena: 49,90 zł	Wersja polska	Demo: —	STRATEGICZNA	8

Wymagania minimalne: *Pentium 2 300, 64 MB RAM, CD-ROM x4, akcelerator 3D 8 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 450, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB*

producent: *Red Storm* **wydawca:** *Ubi Soft*
polski dystrybutor: *Play it*
http://www.ghostrecon.com

NIEZŁA JAZDA

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ dobra „inteligencja" przeciwników
+ egzotyka wyspy

WADY:
– krótka kampania
– schematyczne misje

Kolejna czara goryczy

Przystępując do pisania recenzji chciałbym zawsze móc stwierdzić, że oto twórcy gry przygotowali kolejne arcydzieło, zaskoczyli niekonwencjonalnymi rozwiązaniami i niezwykłą fabułą, a przy tym zauroczyli doskonałą grafiką i oprawą dźwiękową. Gdybym jednak powiedział to wszystko o grze Gore, to bez problemu wygrałbym plebiscyt na największego kłamcę roku.

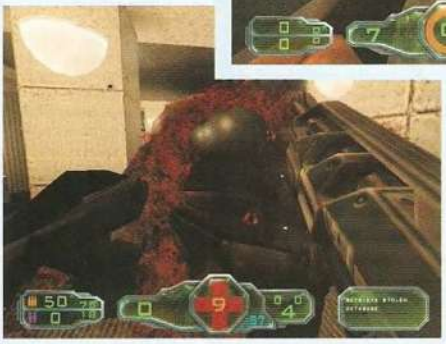
Maciej Jasiński

Mam ostatnio dziwne wrażenie, że firma **Cryo** zamieniła się w zaprzeczenie króla Midasa – czego się nie dotknie, to zamienia we wszystko, tylko nie w złoto. Do **Gore'a** zasiadałem z dużymi obawami i muszę przyznać, że były one w pełni uzasadnione.

Jest to gra aż do bólu prosta i zwykła, istny mistrz w klasie przeciętności. Zarówno pod względem grafiki, rodzaju dostępnego arsenału, jak i najważniejszej – radości płynącej z zabawy, **Gore** odbiega od wszystkiego, co się obecnie wydaje.

Fabuła w kampanii jest standardowa – Ty dobry, oni źli, i trzeba strzelać do wszystkiego, co się widzi. Broni jest mniej, niż podaje dystrybutor na pudełku. Większość z nich pojawiała się niemal w każdej grze FPS ostatnich lat. Chociaż bronie mają po dwa rodzaje zastosowań, to tak naprawdę ciekawa jest tylko funkcja alternatywna w strzelbie, którą jest tarcza ochronna. Niczym oryginalnym nie szokuje możliwość ubierania zbroi czy męczenie się bohatera przy długotrwałym bieganiu. Kampania jest dość krótka, a przy tym wchodzące w jej skład misje, nie wyróżniają się niczym szczególnym. Po prostu biegasz, strzelasz, aż w pewnym momencie znajdujesz niebieską kulkę i przechodzisz na kolejny poziom. Typów przeciwników jest niewiele, a co więcej nie grzeszą oni inteligencją i umiejętnościami walki.

Od całości obrazu gry nie odbiega również tryb multiplayer. Kilka typów gry wieloosobowej: deathmatch, team deathmatch czy capture the flag, to obecnie absolutne minimum. Mapom do trybu multiplayer daleko poza tym do tych z konkurencyjnych gier – ma się wrażenie, że zostały przygotowane przez osobę zupełnie nie czującą klimatu.



Jedyną atrakcją w grze **Gore** może być zatem strzelanie do już zabitych przeciwników. Ich ciała, przyjmujące kolejne porcje ołowiu, drgają i zalewają się czerwonymi plamkami. Jednak tylko przez kilkanaście sekund, bo później znikają na dobre.

Gore to brakujące ogniwo w łańcuchu gier FPS, które można umieścić gdzieś pomiędzy ***Doomem***, a ***Duke Nukem 3D*** i ***Quake'iem***. Jednak jako recenzent mam niewielką ochotę bawić się w archeologa i z łopatką w ręku odkrywać ruiny **Gore'a**. Natomiast jako gracz nie doświadczyłem podczas gry nawet 1% tej przyjemności, jakiej dostarczyły mi inne produkcje z gatunku FPS, wydane w ostatnich latach. Nie jestem w stanie zrozumieć dlaczego **Gore** trafił obecnie do dystrybucji – sześć lat temu byłby to hicior, a przed dziesięcioma laty uznano by go za arcydzieło. Mając jednak za konkurenta takiego **Unreal Tournament 2003**, **Gore** wygląda tylko jak ubogi krewny z Pcimia Dolnego. Wstyd o nim nawet wspominać na rodzinnych przyjęciach. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ jest to zabytek klasy zerowej

WADY:

– przeciętna oprawa graficzna
– kiepski tryb multiplayer
– standardowe bronie
– słaba i krótka kampania

Cena: 79,90 zł	Wersja polska	Demo: CD 08/02	ZRĘCZNOŚCIOWA

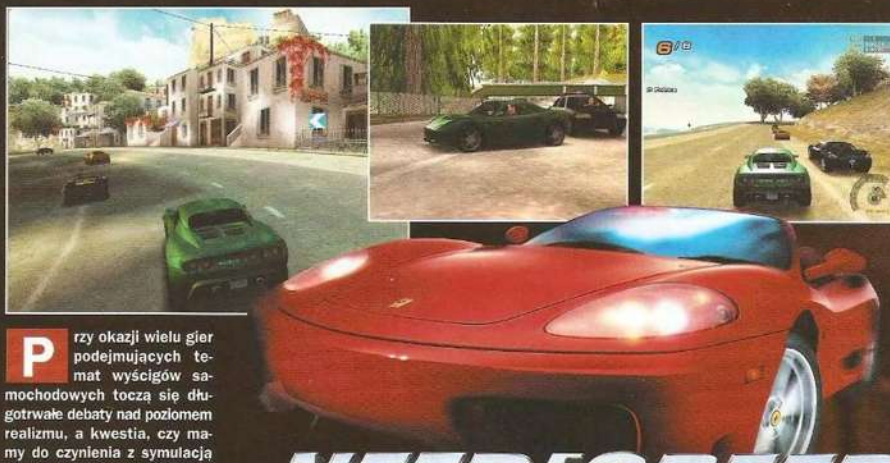
Wymagania minimalne: *Pentium 2 350, 64 MB RAM, CD-ROM x8, akcelerator 3D 16 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 500, 128 MB RAM, CD-ROM x16, akcelerator 3D 32 MB*

producent: *4D Rulers Software* **wydawca:** *Cryo*
polski dystrybutor: *Cenega*
http://gore.cryogame.com

3

SZKODA CZASU



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

Szaleńcza jazda z syrenami w tle

Przy okazji wielu gier podejmujących temat wyścigów samochodowych toczą się długotrwałe debaty nad poziomem realizmu, a kwestia, czy mamy do czynienia z symulacją czy też grą zręcznościową, częstokroć pozostaje nierozstrzygnięta. Podobnych problemów raczej nie należy się spodziewać przy okazji gry w wydaniu **Electronic Arts**, zatytułowanej **Need For Speed: Hot Pursuit 2**.

baRTeS

Need For Speed: Hot Pursuit 2 jest bezpośrednią kontynuacją hitu sprzed czterech lat, natomiast ogólnie rzecz biorąc gra ta należy do serii ***NFS*** o długoletniej tradycji. Wersja na PC pojawiła się już po wydaniu tego tytułu na najważniejsze konsole (PS2, Gamecube, Xbox) i jest konwersją wersji na dwie ostatnie z wymienionych konsol. Jej pochodzenie mocno wpłynęło na charakterystyczne cechy **NFS: Hot Pursuit 2**, takie jak nastawienie na element zręcznościowy, czy też brak możliwości konfiguracji elementów pojazdu.

Róg obfitości

Pierwsza rzecz, jaka graczowi rzuca się w oczy przy kontakcie z tym tytułem, to bogaty wybór opcji. W **NFS: Hot Pursuit 2** można się bawić na pięć różnych sposobów, od trybu szybkiego wyścigu, przez opcję pojedynczego przejazdu, mistrzostw, trybu „hot pursuit" (moim zdaniem, mimo oczywistych braków, o których powiem później, to najciekawszy tryb w całej grze), po zabawę dla wielu graczy przez LAN lub internet. Zacznijmy może od najbardziej interesujących opcji, czyli mistrzostw i „hot pursuit". Oba tryby są do siebie bardzo podobne, na przykład ilość wyścigów i ich charakterystyka są identyczne. Łącznie w każdym z tych trybów do rozegrania masz trzydzieści trzy wyścigi, przy czym najistotniejsza różnica między mistrzostwami a trybem „pościgowym" jest taka, że tylko w tym drugim musisz się liczyć z obecnością gliniarzy wyczulonych na demonów szybkości. Wyruszając na trasę otrzymujesz pewne zadania do wykonania, na przykład dotarcie na miejsce w określonym limicie czasowym lub też zajęcie konkretnego miejsca w wyścigu. W zależności jak się z nich wywiążesz, otrzymujesz (bądź nie) złoty, srebrny lub brązowy medal. Dzięki odznaczeniom ze szlachetnych kruszców kolekcjonujesz punkty, które z kolei pozwalają po jakimś czasie odblokować bardziej wymagające trasy oraz lepsze, szybsze samochody. Tras w **NFS: Hot Pursuit 2** znajdziesz kilkanaście, jednakże są one rozgrywane na różne sposoby (na przykład w przeciwnym kierunku) i faktycznie odnosi się wrażenie, że jest ich o wiele więcej.

Na sygnale

Jak już wspomniałem, w trybie „hot pursuit" narażony jesteś na pościg policyjny. Właściwie jest to element, którego uniknąć się nie da: gdybyś w pobliżu wozów z kolorowymi „kogutami" na dachu co i rusz zwalniał, to nigdy nie zdołałbyś zająć najlepszych miejsc w wyścigach. Tak więc ryk syren policyjnych szybko stanie się dla Ciebie chlebem powszednim. Zwróć uwagę na pasek pośrodku ekranu: znajdują się tam gwiazdki – im więcej z nich jest zapełnionych, tym bardziej zajadłego pościgu możesz się spodziewać. Policjanci z drogówki mają do dyspozycji kilka opcji, które w założeniu powinny zmusić pirata drogowego do zatrzymania się. Po pierwsze są w stanie wezwać pomoc i całą grupą zająć się hamowaniem samochodu niesfornego delikwenta. Nadto mogą stosować

blokady drogowe, rozkładać kolczatki na jezdni, a w skrajnych przypadkach nawet wezwać pomoc helikoptera.

Element pościgowy przykuł moją uwagę, jednak w sumie muszę przyznać, że nie do końca spełnił pokładane w nim nadzieje. W trakcie pojedynków z policją zauważysz bowiem kilka niedoróbek. Część satysfakcji z posiadania świeżo odblokowanych samochodów odebrana jest przez fakt, że zbyt łatwo można umknąć niezdarnym stróżom prawa: właściwie nawet w przypadkach, gdy w końcu zmusili Cię na chwilę do całkowitego zatrzymania się, to nadal, przy odrobinie wprawy, masz szansę wyrwać się z matni. Dodajmy do tego fakt, że w trakcie gdy samochody jadą w większej grupie, policjanci wydają się wybierać swe „ofiary" zupełnie przypadkowo. Ale to nie koniec absurdów, największa bzdura celowo zostawiłem sobie na koniec. Chodzi tu mianowicie o sposób, w jaki helikopter próbuje zatrzymać pędzący samochód zrzucając na drogę... beczki z materiałem łatwopalnym. Nie trzeba być prawnikiem, żeby domyślić się, iż takie zachowanie w rzeczywistości nigdy nie miałoby prawa bytu. Ludzie odpowiedzialni za pilnowanie ładu na drogach nie zdobyliby się na takie „bombardowania", zwłaszcza, że pościg odbywa się z reguły przy normalnym ruchu samochodowym.

Kończąc kwestię obecności policji spieszę z informacją, że ci, którym trudno jest się zidentyfikować z postacią brawurowego kierowcy-pirata, mogą zdecydować się (w trybie pojedynczego wyścigu) na rolę policjanta; dziesięć spośród przeszło trzydziestu samochodów dostępnych w grze to pojazdy policyjne. Wcielając się w tę rolę, masz do dyspozycji dokładnie te same środki przymusu, które już zostały wcześniej wymienione, a więc blokady dróg, kolczatki oraz wsparcie kolegów. Tym razem nie kolekcjonujesz już punktów, tylko mandaty (opcji przyjęcia datków na „Fundusz Uśmiechniętego Policjanta" niestety nie ma).

Samochód pancerny

W kwestii fizyki jazdy należy powiedzieć jasno i wyraźnie: zapomnij o jakimkolwiek realizmie. Nie dotyczy to może samych modeli pojazdów, bowiem te oddane zostały w zgodzie z ich prawdziwymi pierwowzorami, jednak już samo ich zachowanie nie ma nic wspólnego z prawami fizyki. W grze brakuje choćby zalążka modułu uszkodzeń – a przynajmniej ja go nie zauważyłem. Możesz na pełnej prędkości uderzyć w drzewo, a samochód pozostanie niedraśnięty. Nie inaczej rzecz się ma przy kontakcie w innymi pojazdami: czołowe zderzenie z samochodem ciężarowym powoduje jedynie, że oba wehikuły odbiją się od siebie niczym kauczukowe piłki. Warto wspomnieć, że Twój samochód zdobywa się miejscami na całkiem fikuśne piąsy, typu: piruet na jednej osi, salto, kilkukrotny obrót. Na plus **NFS: Hot Pursuit 2** zapisać trzeba, że odczujesz istotną różnicę w prowadzeniu poszczególnych bryczek. Jak się można było spodziewać po grze z serii *NFS*, na trasie znajdziesz dużą ilość bocznych alejek i skrótów, których dokładne poznanie znacznie ułatwi zgubienie pościgu i szybsze dotarcie do celu. Oczywiście nie Ty jeden znać będziesz owe skróty – komputerowi kierowcy wykazują się dużym AI i równie chętnie korzystają z bocznych ścieżek, co i z możliwości zgrabnego zepchnięcia Cię z trasy.

Pump up the volume

Zarówno graficznie, jak i od strony muzyki, **Need For speed: Hot Pursuit 2** wygląda więcej niż przyzwoicie, środowisko gry ogląda się z przyjemnością, trasy są bogate w detale, a modele samochodów są prześliczne. Za to troszkę ubogo jest tutaj z ilością i jakością kamer: masz do dyspozycji tylko cztery ujęcia, z czego trzy TPP i jedno FPP, tymczasem powtórki ukazywane są już przy pomocy tylko jednej kamery. Brakuje także pór dnia oraz efektów pogodowych. Ścieżka dźwiękowa dołączona do **NFS: Hot Pursuit 2** zawiera utwory rapowe, popowe, rockowe oraz metalowe, ale możesz włączyć własną muzykę mp3. Co ciekawe, te same utwory w trybie „hot pursuit" prezentowane są w wersji instrumentalnej, a to po to, byś słyszał komunikaty radiowe. Dźwięki, szczególnie ryk silników, także stoją na odpowiednio wysokim poziomie.

KOLEJNE OGNIWA W EWOLUCJI

NFS: Hot Pursuit 2 to kolejna już część zasłużonej serii. Poniżej prezentujemy, jak ten słynny tytuł wyścigowy ewoluował na przestrzeni siedmiu lat.

1.THE NEED FOR SPEED

Gra została wydana w 1995 roku i na owe czasy swym poziomem wykonania biła konkurencję na głowę. Początki rzecz jasna były skromne – dostępnych było tylko 6 tras.

2.NEED FOR SPEED 2 I NFS SE

Oba tytuły zostały wydane w roku 1997. Gry te niewiele się między sobą różniły (w NFS SE dodano raptem trzy samochody i jedną trasę).

3. NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Ta część ujrzała światło dzienne przed czterema laty. Wprowadziła jedenaście licencjonowanych wozów, edytor samochodów i osiem tras.

4. NFS ROAD CHALLENGE (W USA: NFS HIGH STAKES)

To już czwarta odsłona, z roku 1999., która dorzuciła wątek ekonomiczny, pozwalający na naprawianie uszkodzonych części oraz tryb wyścigów na autostradzie.

5. NFS PORSCHE 2000

W tej części serii zasiadasz za kierownicą różnych modeli Porsche, od pierwszego z roku 1950, po najnowszy 911 Turbo. Autorzy postarali się ponadto o bogatą encyklopedię dotyczącą tej marki.

6. NFS MOTOR CITY ONLINE

Gra jeszcze nie została wydana, a przeznaczona będzie wyłącznie do rozgrywek sieciowych. W grze dostępne będą samochody wyprodukowane między 1940 a 1970 rokiem.

NFS: Hot Pursuit 2 to pozycja dla rajdowców, którzy dobra, dynamiczną zabawę przedkładają nad realizm. Bogaty wybór aut i opcji gwarantuje wiele godzin dobrej zabawy. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ duża ilość samochodów
+ ciekawe opcje
+ dobra prezentacja audiowizualna

WADY:

– zero realizmu
– nie do końca udany tryb pościgu

Cena: 139,90 zł | **Wersja polska** | **Demo CD** 12/02

ZRĘCZNOŚCIOWA

Wymagania minimalne:
Pentium 2 450 MHz, 128 MB RAM, karta 3D 16 MB RAM, 4 x CD-ROM

Wymagania zalecane:
Pentium 4 1 GHz, 256 MB RAM, karta 32 MB RAM

producent: *EA* **wydawca:** *EA*
polski dystrybutor: *Cenega*
http://www.ea.com/eagames/official/nfs_hotpursuit2/

7

WARTO ZAGRAĆ

W mafijnym kręgu

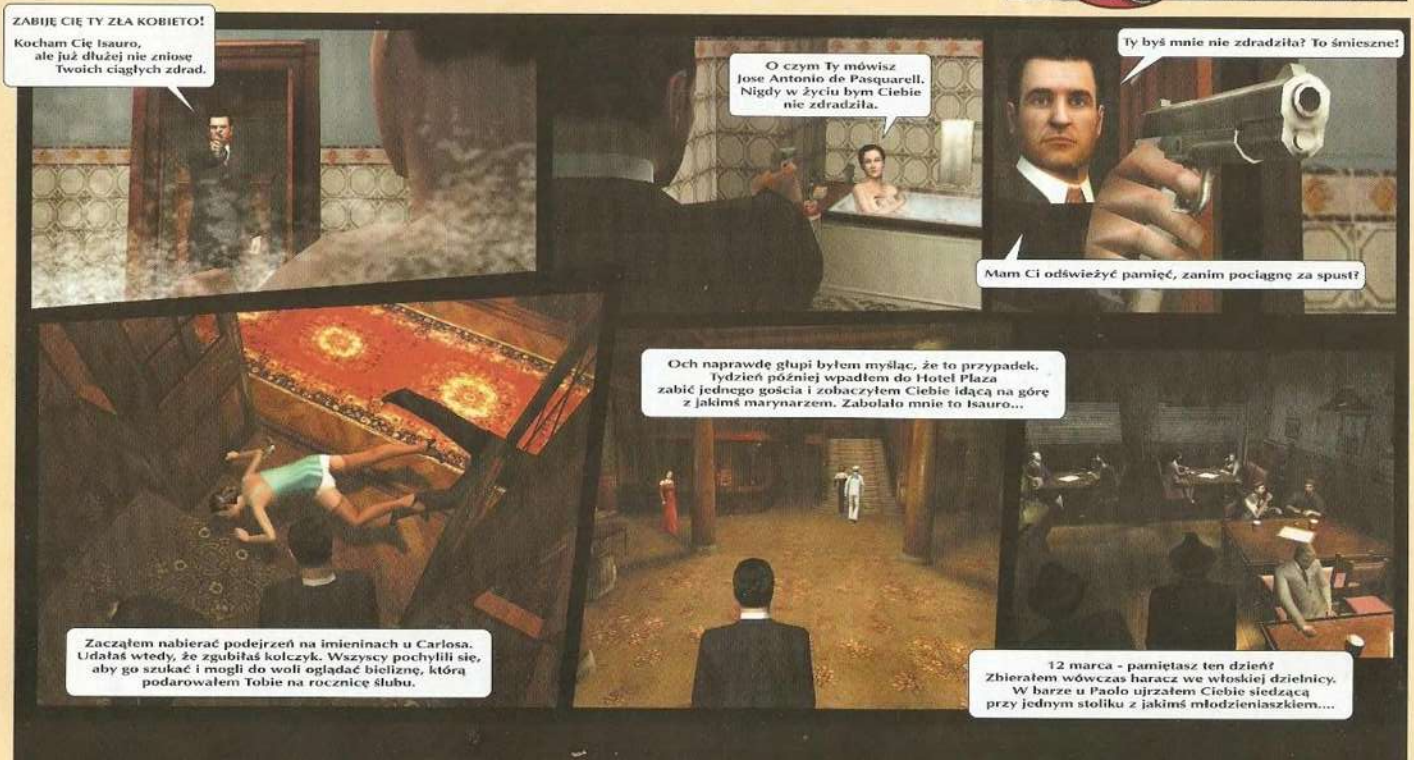
Odcinek 1367

NA PODSTAWIE GRY MAFIA

by Manis

fotoGRAM

UWAGA! KONKURS „FOTOGRAM" Z OKŁADKI! WYDANIE CENNYCH NAGRÓD NASTĄPI ZA OKAZANIEM ŚGK 12/02



Nie wytrzymałem.
Śledziłem go i widziałem następnego dnia,
jak czeka przy autostradzie na wasze sekretne spotkanie.
CLARK'S MOTEL
Jechałem za wami aż do motelu.
Tam w pokoju, ukryty za donicą z fikusem,
widziałem, jak oddajecie się nieludzkim rozkoszom.
Dlatego też chociaż jesteś moją żoną,
muszę cię zabić Isauro...
Nie!
Kochanie, posłuchaj. To nie jest tak, jak myślisz.
U Carlosa faktycznie zgubiłam kolczyk, ale z resztą nie mam nic wspólnego.
Nie mówiłam Tobie wcześniej, ale mam siostrę bliźniaczkę.
To ona w ten podstępny sposób próbuje zniszczyć moją reputację.
To ją widziałeś za każdym razem z tymi mężczyznami...
Och mój skarbie. Jak mogłem zwątpić w Twą uczciwość i wierność.
Oczywiście, że to musiała być Twoja siostra bliźniaczka.
Wybacz mi Isauro. Już nigdy nie będę próbował Cię zabić.
Wybaczam Tobie Jose Antonio de Pasquarell.
KONIEC ODCINKA 1367

ZMIEŃ SWÓJ TELEFON

LOGA * DZWONKI

TYLKO 1 zł + VAT

AK.200539
Temat z filmu „Janosik"

AK.200293
Top Gun

AK.200440
Maybe

AK.200416
Niepokorny - Stachursky

AK.200165
Gwiezdne Wojny - Imperator

AK.200536
Czterej Pancerni

AK.200229
Santa Lucia

AK.200325
Ta sama chwila

AK.200343
Takie tango

AK.200396
Mniej niż zero

AK.200419
Cichosza

AK.200521
Celina

AK.200582
Mój przyjacielu

AK.200584
Baranek

AK.200585
Czy mnie jeszcze pamiętasz

AK.200630
Tylko we Lwowie

AK.202024
„Powrót do przyszłości"

AK.202026
Temat z filmu „Superman"

AK.202278
„Benny Hill Show"

AK.202031
Dziadek do orzechów

AK.202044
Hej, żeglujże żeglarzu

AK.202142
Aria z kurantami ze „Strasznego Dworu"

AK.202184
Disco, disco

AK.202222
Temat z filmu „Austin Powers"

AK.202236
„Poszukiwacze Zaginionej Arki"

AK.202276
Temat z filmu „Strak Trek"

AK.202271
Temat z filmu „Drużyna A"

AK.100611

AK.102363

AK.100733

AK.102399

AK.102618

AK.101111

AK.102453

AK.102858

AK.401038

AK.401047

AK.401055

AK.401057

AK.401063

AK.401121

AK.100138

AK.100678

AK.101261

AK.103126

AK.401736

AK.103974

AK.104440

AK.105357

AK.400560

AK.400760

AK.400984

AK.400997

AK.400497

AK.400499

AK.400533

AK.106156

AK.106198

AK.400198

AK.105397

AK.106123

AK.103100

AK.105162

AK.103063

AK.103089

❑ Jeśli chcesz zmienić wygląd swojej komórki, mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści AK. (numer logo lub dzwonka) pod numer 7116.

❑ Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7116, a w treści wpisać numer wybranego dzwonka lub logo i podać numer odbiorcy oddzielony kropką, np.: AK.(numer logo lub dzwonka).601010203

– Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia i Samsung.
– Koszt: 1 zł + VAT.
– Usługa jest dostępna we wszystkich sieciach.

Copyright by Phonesat.

arena online

Unreal Tournament 2003
przegląd map DM i TDM

Zostań mistrzem CS - cz. 2

Day of Defeat - konkurencja dla CS

O nartach w Tribes 2

magazyn internetowych graczy

CZEŚĆ!

Nadszedł wielki krok. Kolejny krok w ewolucji Areny Online. A właściwie „Big Bang". Potrzebowaliśmy dla swojego działu jeszcze więcej przestrzeni życiowej. Po długich i pełnych wariackich pomysłów naradach postawiono główny cel: Arena wreszcie ma przyjąć formę, o której myśleliśmy od dawna – niech stanie się „pismem w piśmie". Tym samym Świat Gier Komputerowych został pierwszym miesięcznikiem w Polsce, który oferuje dwa czasopisma po cenie jednego.

No dobrze, dosyć tej autoreklamy, pora wziąć się za sprawy istotniejsze, czyli zawartość merytoryczną tego numeru Areny Online. W tym miesiącu oferujemy Wam, między innymi, ciąg dalszy porad dotyczących Counter-Strike, a także, cały czas operując w tym rejonie, opis genialnego modu o nazwie Day of Defeat. Nie jest to rzecz nowa, ale postanowiliśmy do niej wrócić, ponieważ mod ten trafił na nasz cover CD. Ponadto jako jedni z pierwszych mieliśmy okazję przetestować bardzo wczesną betę Dooma 3, którą otrzymaliśmy prosto od firmy Id Software. Od razu spieszymy z informacją, że to nie nasi ludzie odpowiedzialni są za skandal z wyciekiem Dooma 3 z kwatery głównej. Wciąż trzymając się rejonu fpp-ów, które w tym miesiącu zdominowały Arenę, zachęcamy do lektury tekstu o mapach DM i TDM w Unreal Tournament 2003. Oceny wystawiane mapkom do łagodnych nie należą, ale trudno się miejscami nie zgodzić z twardymi opiniami autora. Kończąc kwestię shooterów powiedzmy jeszcze, że natchnieni niedługo rozpoczynającym się sezonem narciarskim, postanowiliśmy przedstawić Wam narciarskie zagrania w Tribes 2.

Nowej Arenie Online nie zabraknie świeżych pomysłów, na przykład początku cyklu „Zaślubiny z bronią", w którym opisywać będziemy typy uzbrojenia obecne w różnych grach komputerowych (poczynając od Ghost Recon). Na pewno zauważycie także zmianę w szacie graficznej i wielkości AO. W końcu, jak rewolucja to rewolucja! A to jeszcze nie jest jej koniec, o czym dowiecie się w swoim czasie.

baRTeS
oraz ch^os, Diaz, LLothar, Psychooo i sys\yavor

KOREK PILNIE POTRZEBNY

W tym miesiącu prezentujemy w Arenie wersję alfa **Dooma 3**, i choć uzyskaliśmy ją na legalnych zasadach (prosto z siedziby id), to jednak mieliśmy to nieszczęście, że nasze zabiegi zbiegły się z równoczesnym wyciekiem alfy **Doom 3** do programów peer-2-peer. Nieoficjalnie mówi się, że wyciek ten to wina ludzi z ATI, i choć John Carmack stanowczo zapewnia, że nie przyniesie to jakichś negatywnych reperkusji w stosunku do producenta kart graficznych, to jednak kto wie, co przyniesie nam przyszłość.

Tymczasem już niewiele dni później na sieci znaleźć można było nieoficjalny patch do owej wersji, która twórcom dopiero co zdążyła wyciec. Plik w wersji 1.2 czeka na posiadaczy nie w pełni legalnej wersji **Dooma 3**, oferując nadto mapy przystosowane do gry wieloosobowej. Czyżby ten patch miał stanowić zastępstwo korka? Skoro już wyciek nastąpił, to najwyraźniej trzeba mu przynajmniej nadać ładny wygląd.

PS. Tymczasem w ***Dooma*** od niedawna można pograć na... komórce. Co prawda jakością techniczną **Doomowi 3** nie dorównuje, ale dla fanów serii, i strzelanek w ogóle, to zapewne łakomy kąsek. ❐

SERWER NEVERWINTER NIGHTS PL NA WP

Firma **CD Projekt** postanowiła zadbać o wszystkich fanów role-playing oraz rozgrywek sieciowych. Dzięki współpracy z portalem Wirtualna Polska i Imperium Gier właśnie powstał (używam czasu przeszłego, gdyż w momencie ukazania się tego ŚGK, serwer powinien już działać) darmowy serwer do rozgrywek sieciowych w **Neverwinter Nights PL**. W IG znajdzie się ponadto strona o **NWN PL**, która we współpracy z Krainą Płonących Cieni (oficjalna strona **CDP** o **NWN**) będzie jedynym oficjalnym miejscem „spotkań" fanów polskiego **Neverwinter Nights**. Na stronie znajdą się fora, moduły, tapety, tekstury oraz inne dodatki stworzone przez polskich graczy. Beta testy serwera rozpoczną się 13.11.2002, dzięki temu serwerowi być może rozwinie się społeczność polskich graczy w **NWN**, która na chwilę obecną nie należy ani do bardzo licznych, ani bardzo aktywnych. ❐

ANARCHY ONLINE – NOTUM WARS

Firma **FunCom**, ulepszając zawartość **Anarchy Online**, wyda niedługo ogromny dodatek do głównej gry. **Notum Wars** to wejście konfliktu w nową fazę otwartej walki o zasoby. Każda gildia może teraz wziąć bezpośredni udział w wydobywaniu notum – najcenniejszego minerału na planecie. Pierwsza faza to zakup odpowiednich urządzeń. Podstawą są maszyny górnicze oraz wieżyczki obronne. Jest to droga inwestycja, ale przynosi stały dochód w postaci wydobywanej rudy.

Następna faza to walka o przetrwanie placówki. Nie będzie to łatwe, gdyż pola notum będą umieszczone na granicy stref wpływów korporacji Omni-Tek i Klanów. Instalacje obronne będą miały oczywiście różne właściwości – od typowo bojowych (wyrzutnie rakiet, karabiny, działa laserowe) poprzez obronne (pola siłowe), aż do wspomagających (nanoprogramy, boostery). Do tego wszystkiego dodano również możliwość korzystania z osobistych, przenośnych instalacji bojowych, nie tak potężnych jak stacjonarne, ale równie przydatnych.

Uzupełnieniem dodatku jest rozszerzenie zawartości gry w oparciu o patch 14.6. Nowe sklepy, urządzenia, kilka ciekawych pojazdów i cyberwszczepów na pewno przyciągnie wszystkich, którzy chcą zbudować potężne postacie. Znacznie też poprawiono wprowadzenie do **Anarchy Online**. Budowa nowego bohatera jest teraz bardzo prosta, dodano bowiem drzewa rozwoju. Można skupić się na bardzo szczegółowym rozwoju postaci, wcześniej było to bardzo intuicyjne, jedyną pomocą byli inni gracze i serwisy internetowe. **Notum Wars** będą dostępne tuż po nowym roku, wraz z aktualizacją zawartości wszystkich serwerów. ❐

TESTY BETA COMMAND AND CONQUER: GENERALS I PLANETSIDE

Najnowsze dzieło wydawane przez **EA** – trójwymiarowa strategia czasu rzeczywistego **Command and Conquer Generals** – pomału wchodzi w etap testów beta. Jako, że gra ta w dużym stopniu ma być nastawiona na rozgrywkę sieciową, stała się natychmiast obiektem zainteresowań działu Arena Online. Niedługo planujemy przyłączyć się do testu „generałów", a jak nam się to uda, to być może w następnym numerze ujrzysz obszerną relację z pola walki. W trakcie fazy testów beta jest też niedawno przez nas sygnalizowana, interesująca gra **Planetside**. Będziemy trzymać rękę na pulsie i na bieżąco informować o postępach w produkcji. ❐

MISTRZOSTWA W UT

W październiku, w Warszawie, odbyły się drużynowe mistrzostwa Polski w **Unreal Tournament**. Oto lista finałowej czwórki zawodów TDM:

1. ck [DFP – Dragons from Poland].
2. rA [Raiders of Apocalipse].
3. BEST [Brotherhood of the Eternal Soulhunters].
4. FF [Free Frags].

Gratulacje dla laureatów!

w skrócie

Harbringer

Silverback Entertainment jest na etapie pracy nad nową grą RPG – Harbringer. Akcja przeniesie nas w świat dalekiej przyszłości, na gigantyczny statek kosmiczny przemierzający wszechświat. Twórcy zapowiadają efekty lepsze niż w Divine Divinity, dynamikę szybszą niż w Fallout Tactics i fabułę bardziej skomplikowaną niż w Baldur's Gate. Czas pokaże, czy mieli rację.

Koblety kontratakują

Nie każdy wie, że powstała polska oficjalna reprezentacja kobiet w CounterStrike. Nasz tajny agent doniósł, że wszystkie dziewczyny imponują nie tylko umiejętnościami, ale i wyglądem. Jest już o nich głośno na przykład na stronie www.counter-strike.pl

Drugi oddech

Po nieudanym debiucie Asheron's Call, pora na jego ponowną odsłonę. Druga część RPG osadzonego w ciekawym świecie spod znaku magii i miecza niedługo wchodzi w etap testów. Na pierwszy rzut oka gra wydaje się podobna do Ghotica i Neverwinter Nights, ale czy tak jest naprawdę, przekonamy się wkrótce.

Śmierć wielkiego świata

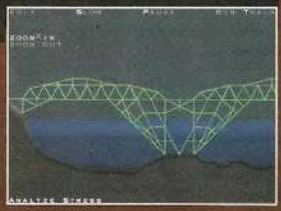
Już od prawie połowy roku twórcy Citizen Zero nie dają znaku życia. Czyżby projekt wielkiego cyberpunkowego świata MMORPG miał nagle upaść? Na to wygląda, a byłoby to niewątpliwie stratą dla wszystkich graczy online.

Strategia online

Fani prawdziwych strategii mają powód do radości: multiplayerowa wersja Civilization 3 jest już w fazie testów beta, a premiery należy się spodziewać pod koniec roku.

BRIDGE BUILDER I PONTIFEX

http://www.chroniclogic.com



Mosty towarzyszą ludzkości od zawsze, od najmniejszych w formie kładki nad strumykiem do mostu Golden Gate wybudowanego na Wystawę Światową. Nieraz się pewnie zastanawiałeś, jak się je buduje. Teraz masz na to szanse bez wybierania się na studia. Programiści mało znanej firmy **Chronic Logic** stworzyli grę **Bridge Builder**, która niezwykle szybko podbiła serca użytkowników internetu. W prostej, acz akcelerowanej, grafice 2D tworzysz most, po którymi musi przejechać pociąg. Początkowo są to właśnie wręcz symboliczne kładki, ale wraz z kolejnymi poziomami stopień trudności znacznie wzrasta.

Gdy uznasz, że Twoja konstrukcja jest wystarczająco dobra wchodzisz w tryb testu. Jeśli most w ogóle stoi to już połowa sukcesu, nadszedł czas aby wpuścić na tory pociąg. Możesz włączyć bardzo przydatny wskaźnik naprężeń. Powoduje on zabarwianie się poszczególnych belek na czerwono – gdy są ściskane – i na niebiesko – gdy rozciągane. Ułatwia to zdecydowanie decyzję gdzie powinieneś ująć stali, a gdzie dodać. Sukces osiągasz wtedy, gdy lokomotywa wraz z wszystkimi wagonami pokona rzekę.

Po sukcesie **Bridge Builder Chronic Logic** wypuściła jego drugą wersję, zwaną **Pontifex**. Na pierwszy rzut oka niewiele się zmieniło, jednak różnice są kolosalne. Pracujesz tym razem w pełnym 3D, co umożliwiło m.in. obserwowanie jazdy pociągu z jego wnętrza oraz powstawanie nowych, ciekawszych konstrukcji. Zmieniono materiały, którymi dysponujesz. Są to teraz lekka i ciężka stal oraz liny umożliwiające budowę mostów podwieszanych.

Wszystko wygląda o niebo lepiej w porównaniu z poprzednikiem. Nie ma już sytuacji, że pociąg przejeżdża lecz most legnie w gruzach – teraz dzielny maszynista musi pokonać trasę kilka razy. W chwili gdy czytasz ten tekst powinien być już gotowy **Pontifex 2** z nowymi materiałami i poprawioną grafiką. Polecam tę serię wszystkim, którzy lubią od czasu do czasu pograć w gry logiczne, a nawet tym, którzy za nimi nie przepadają – budowanie mostów potrafi wciągnąć każdego. ❐

NEVERWINTER NIGHTS

http://www.sgk.com.pl

Neverwinter Nights to niesamowita gra, która w odróżnieniu od swoich poprzedniczek spod znaku starszego engine'u Infinity (mowa tu oczywiście o ***Baldur's Gate 1*** i ***2*** oraz ***Icewind Dale 1*** i ***2***) pokazuje pełnię swoich możliwości dopiero podczas gry w sieci.

Mowa tutaj zarówno o połączeniach lokalnych jak i grach internetowych na otwartych serwerach. Podstawą rozgrywki może być wykorzystanie wbudowanego scenariusza jak też dołączenie przygód opracowanych przez innych graczy. Organizacja drużyny jest bardzo udana: możliwa jest szybka wymiana przedmiotów, rzucanie czarów ochronnych na bohaterów, korzystanie z eliksirów i magicznych przedmiotów. Ilość znajdowanych artefaktów wzrasta wraz z liczbą graczy, to samo dzieje się z siłą i mnogością przeciwników. Początkujące postacie, do szóstego – siódmego poziomu nie powinny startować od późniejszych rozdziałów przygody czy trudniejszych scenariuszy, ponieważ nie będą w stanie pokonać nawet najsłabszych potworów. Znacznym ułatwieniem rozgrywki jest wprowadzenie postaci lidera drużyny. Dzięki temu gracz, który zginie może za darmo przenieść się w miejsce jego pobytu oraz zawsze widzi jego położenie. Bohaterowie mogą oczywiście komunikować się ze sobą w oparciu o okno dialogowe, które nie spełnia dobrze swojej funkcji jedynie przy chaotycznej walce.

Dobrze jest mieć ustawiony wysoki poziom trudności, wtedy szybciej wzrasta doświadczenie, czary bojowe i negatywne wpływy magiczne działają również na sojuszników. Najciekawiej jest oczywiście z postacią Mistrza Gry. To nowa opcja, która co prawda kiedyś pojawiła się w grze ***Vampire Masquerade: Redemption***, ale tam, mówiąc delikatnie, potraktowano ją dość pobieżnie. W **NWN** Mistrz Gry, podobnie jak w standardowych RPG, ma absolutną kontrolę nad przebiegiem przygody. Dotyczy to nie tylko tworzenia potworów czy umieszczania przedmiotów ale także komunikacji z graczami. Można prowadzić rozmowy z bohaterami za pomocą bohaterów niezależnych, przenosić graczy, rzucać na nich wpływy i czary. Urozmaica to niesamowicie rozgrywkę i powoduje, iż **Neverwinter Nights** staje się grą, do której można wrócić nawet po paru miesiącach przerwy.

Na naszej stronie internetowej wkrótce pojawi się kilka scenariuszy wybranych spośród setek dostępnych w sieci. Najlepiej jest grać w nie drużyną składającą się z 3-4 postaci. ❐

DAY OF DEFEAT

SGK nr 12/02

NA PÓŁCE OBOK COUNTERSTRIKE

O modułach do ***Half-Life*** wie prawie każdy gracz. Elastyczny engine tej gry pozwala na modyfikacje środowiska, zmianę charakterystyk broni, modeli postaci, ingerencję w dźwięki i efekty wizualne. Od początku po zaistnieniu tego tytułu obserwowaliśmy stały wzrost popularności, ciągle powstawały różne jego mutacje. Jedną z takich zmodyfikowanych wersji jest najpopularniejszy na świecie ***CounterStrike***. My tymczasem proponujemy Ci powrót do korzeni gier FPP, czyli do osadzonego w realiach drugiej wojny światowej modu zatytułowanego **Day of Defeat**. Mod ten jest drugą po ***CS-ie*** najpopularniejszą nakładką na serwerach multiplayerowych. Grają w niego głównie miłośnicy militariów oraz wszyscy ci, którzy odrobinę znudzili się zabawą w policjantów i terrorystów.

Dodatek wprowadza do rozgrywki parę istotnych zmian. Podstawowa z nich to wybór klasy postaci na początku gry. Każda z nich ma dostępną tylko dla siebie broń, określoną ilość granatów oraz dodatkowej amunicji. Po stronie państw Osi są to: spadochroniarz, grenadier, żołnierz z ciężkim karabinem maszynowym, snajper, sierżant i plutonowy. We frakcji Aliantów postaci są podobne, choć oczywiście dysponują charakterystycznym dla siebie oraz epoki sprzętem. Ciekawe jest to, że nie tylko wygląd modeli oraz broni jest bardzo realistyczny. Odgłosy broni oraz jej zachowanie na polu walki również zostały bardzo dobrze dopracowane.

W modzie zastosowano kilka oryginalnych koncepcji. Po pierwsze wprowadzono większy rozrzut broni, zależny od poruszania się oraz częstotliwości strzelania. Jest on większy niż w ***CounterStrike***, zatem często pojawia się duży element przypadkowości, szczególnie podczas szybkich starć na bliskie odległości. Karabin maszynowy przy rozstawionej podpórce grzeje się dość szybko, inni członkowie zespołu mogą donosić jego obsłudze amunicję. Jeszcze ciekawsza rozrywka jest z granatami – tutaj twórcy moda poszli na całość. Wybuchy oraz siła rażenia są wiernie odtworzone, co skutkuje poważnymi obrażeniami spowodowanymi przez odłamki. Czas eksplozji wynosi jednak kilka sekund, a więc można przy korzystnej sytuacji odrzucać część granatów. To duża sztuka, ale opanowanie techniki „rzuć granatem pod nogi, podnieś, wyrzuć w górę" jest dobrym sposobem na likwidację np. snajpera w niedostępnym miejscu. Jeszcze większy poziom realizmu da się osiągnąć ustawiając parametr mp_deathmsg 0 na zero. Wtedy w prawym, górnym rogu ekranu nie pokazuje się informacja dotycząca zadanych śmierci podczas gry. Wyłączenie tej opcji daje niesamowite efekty. Wydaje Ci się, że z każdej strony jesteś atakowany a nawet nie wiesz dokładnie przez kogo. Na niektórych mapach (np. zafod) ciężko jest w ogóle wypatrzyć przeciwnika, granaty wybuchają w różnych miejscach, czyli panuje totalne, wojenne zamieszanie.

Postać prócz energii posiada pasek zmęczenia. Mierzy on energię biegu postaci, niektóre klasy są szybsze i sprawniejsze. Częste są także rany postrzałowe, które krwawią. Możesz je tamować nie wykonując równocześnie żadnej innej akcji, przez co cały czas masz wrażenie, że jesteś tylko pionkiem w wielkiej machinie wojennej. Rozgrywka na mapie jest bardzo dynamiczna. Gracze pojawiają się kilka sekund po śmierci, co pozwala na wybór nowej klasy postaci i ewentualne przedyskutowanie strategii. Atakując plażę w Normandii ma się wrażenie ciągłości wielkiej bitwy: wysadzanie zapór, przedzieranie się przez pola minowe pod ostrzałem przeciwnika, zajmowanie bunkrów powodują, że gracz czuje się pochłonięty przez realia gry. Walka na niektórych mapach to czysty CTF z tym, że do zajęcia niektórych flag potrzeba więcej niż jednego człowieka.

Po kilku dniach gry w **Day of Defeat** widać, że twórcy ***Battlefield 1942*** wzorowali się w dużej mierze na tym dodatku. Największym atutem **DoD** jest to, iż mod ten jest całkowicie darmowy, wystarczy mieć oryginalnego ***Half-Life'a*** z najnowszymi patchami. Serwerów jest w Polsce kilkanaście, a na świecie ponad dwieście, także zabawa na małym pingu jest tak prosta, jak w ***CounterStrike***. Polecam grę wszystkim, którym znudził się już ***CounterStrike*** oraz fanom gier wojennych. ❐

Linki do Day of Defeat

http://www.dayofdefeat.pl
najlepszy polski serwis, podstawowe downloady

www.dayofdefeatmod.com
oficjalna strona twórców dodatku

www.dodmaps.com
największy na świecie zbiór map

www.etoleague.com
kampania wzorowana na DoD

www.sturmbot.com
absolutna rewelacja, wielofunkcyjny bot

ZOSTAŃ MISTRZEM CS

CZĘŚĆ DRUGA: WALKA DRUŻYNOWA

DŹWIĘK – jak zastąpić oczy

Jak już wspomniałem wcześniej, ostatnimi czasy dźwięk odgrywa w **CSie** kolosalną rolę. Na każdej mapie możesz się tak ustawić, żeby usłyszeć, czy przeciwnik zajmuje określoną pozycję. Wraz ze wzrostem doświadczenia nauczysz się odróżniać, czy słyszysz kroki pojedynczego gracza, czy też wielu osób.

Gracz z drużyny broniącej, czekając na przeciwnika, w swojej ocenie sytuacji polega głównie na słuchu, nie powinieneś zatem dawać mu dodatkowego atutu w postaci odgłosu swoich kroków. Pamiętaj, że poruszając się cicho możesz zająć dalej wysunięte pozycje bez zdradzania przeciwnikowi swojej obecności. Dzięki takiej taktyce stosowanej przez obie strony terrorysta i antyterrorysta mogą stanąć po obu stronach ściany, nie wiedząc wcale o obecności tego drugiego. Wtedy to w momencie nawiązania kontaktu wzrokowego liczy się już tylko refleks, szybkie opanowanie zaskoczenia.

MIKROFON – współpraca i dowodzenie

Mikrofon umożliwia natychmiastową komunikację, a w przypadku klanów grających spoza jednego pomieszczenia (na przykład kafejki internetowej) jest to jedyne sensowne wyjście, jeśli się chce osiągnąć sukcesy w **CounterStrike**. Komunikatem głosowym zdołasz przekazać znacznie więcej informacji niż przy pomocy pisemnego, suchego raportu. Rozmowa przede wszystkim oszczędza czas oraz pozwala na dokładniejszy, pełniejszy przegląd pola walki. W takim przekazie nawet emocje w nim zawarte odgrywają istotną rolę. Dobrym pomysłem wydaje się wypracowanie wewnątrz klanu nawyku informowania siebie nawzajem o istotnych dla przebiegu gry zdarzeniach. Z drugiej strony jednak, przekazywane informacje powinny być pewne. Słysząc czyjeś kroki za ścianą nie mów od razu, że spotkałeś wroga, za to podaj w przybliżeniu aktualną pozycję i opisz sytuację bez wprowadzania chaosu. Inny przykład: widząc trzech przeciwników podaj ich liczbę, zwróć uwagę na to, czy jest wśród nich ten z bombą, czy może któryś z nich akurat nie przeładowuje broni itp. Posiadając większą ilość informacji, każdy z graczy może elastyczniej reagować na następne wydarzenia lub podjąć decyzję o ataku. Na wypadek gry w jednym lokalu z drużyną przeciwną powinieneś ze swoim zespołem wypracować kilka prostych komend -haset wiadomych tylko Wam (przeciwnik nie będzie mógł podsłuchać Waszych komentarzy). Możesz także spróbować podawać mylące uwagi, po uprzednim uzgodnieniu fałszywych komend z drużyną – walka psychologiczna to wszak część dobrego grania w zespole.

TRENINGI – ciężka sprawa

Systematyczne treningi w stałym składzie (pięciu graczy podstawowych plus dwóch rezerwowych) pozwolą zgrać się z resztą teamu, wypracować konkretne działania, poznać swoje zachowania w określonych sytuacjach, dokładnie przećwiczyć zajmowanie pozycji. Gracze rezerwowi także powinni uczestniczyć w każdym treningu i grać w mniej ważnych meczach. Najbardziej istotne w spotkaniach jest określenie predyspozycji poszczególnych członków zespołu. Wiadomo przecież, że w Twoim składzie może trafić się jakiś mistrz snajperki, który niezbyt radził sobie będzie z AK-47. Tak więc ważne, aby Twój lider umiał wystawić go na pozycji pasującej do jego predyspozycji. Treningi dają też możliwość gruntownego poznania każdego zakątka mapy. Chodzi o to, aby uniknąć takich dialogów: – „Są na bombsite A!" – „A który to jest?„ a takie rozmowy wcale nie należą do rzadkości.

DEMA – bądźcie jeszcze lepsi

Nagrywaj każdy mecz (najlepiej korzystając z HLTV) i po wszystkim kilka razy przeanalizuj każdy aspekt spotkania. Na pierwszy rzut oka HLTV służy tylko do uatrakcyjnienia oglądania meczu. Przy częstym wykorzystywaniu jest to najlepsze narzędzie do wychwytywania minimalnych błędów, nawet i tych dotyczących początkowych ustawień przy określonych pozycjach. Pamiętaj aby przećwiczyć elementy, do których macie mniejsze lub większe zastrzeżenia.

TAKTYKI – podstawa sukcesu

Najważniejsza, choć oczywista, rada brzmi: zapomnij o grze indywidualnej. Jeśli każdy będzie myśleć o sobie i swoich statystykach, to z poważnej taktyki będą nici. Najłatwiej nauczysz się różnych strategii oglądając mecze lepszych od

siebie. Zwróć uwagę na następujące elementy: jakie jest ustawienie osób w obronie, jaka jest reakcja na zagrywki przeciwników, kiedy i jak przeprowadza się atak, a kiedy drużyna wycofuje się zachowując broń na następną runde. Na wynik meczu wpływa wiele czynników i strata każdego gracza w czasie trwania bitwy może być poważnym osłabieniem.

Z punktu widzenia antyterrorystów, wyjąwszy naprawdę szybkie i dobrze skoordynowane „rushe", bezpieczniej (jak i skuteczniej) jest potrzymać przeciwnika w niepewności i zaatakować dopiero w momencie, kiedy na odbicie bombsite'u oraz rozbrojenie bomby pozostaną dosłownie sekundy. W czasie takiego oczekiwania na atak wiele się może zdarzyć: drużyna broniąca nie wytrzyma napięcia i opuści stanowiska, któryś z przeciwników przypadkowo strzeli, komuś wypadnie granat, ktoś wychyli się za daleko. Przykłady można mnożyć, lecz ważne jest tylko jedno: takie drobne elementy decydują niejednokrotnie o wyniku całego meczu.

Z innych zagrywek zwróć uwagę na „Eco-round" – po przegranej rundzie opłaca się powstrzymać się od kupowania słabych broni, a zaoszczędzone w ten sposób pieniądze lepiej wydać na bardziej korzystną broń, którą użyjesz w następnej rundzie. Dobry sposób na planszę jest też taki, że jedna osoba wybiera inną trasę niż reszta, osłaniając tym samym swoich. Taki gracz może ponadto sprawić niemiłą niespodziankę przeciwnikowi przeszukującemu mapę. Idealnie byłoby, gdybyście zdołali przygotować oddzielne zestawy ujednoliconych raportów do każdej z map. Oto prosty przykład: komentarz „Są na moście!" z mapy de_aztec nie przyda się w żaden sposób na mapach de_dust, czy de_cbble.

Do każdego meczu należy się odpowiednio przygotować, a więc warto przejrzeć dotychczasowe osiągnięcia przeciwnika, sprawdzić jego ulubione mapy, zwłaszcza te, na których najczęściej wygrywał, obejrzeć jakieś dema z wcześniejszych spotkań (koniecznie z resztą grupy), porozmawiać z jego wcześniejszymi przeciwnikami o problemach; jakie mieli w czasie walki. Nie możesz zapomnieć o tym, że każdy klan ma swój własny styl gry. W jednym gra opiera się na przykład na dwóch najlepszych graczach, w innym mocną stroną jest obrona. Ważne jest zarówno dobranie dla każdego odpowiednich zadań i miejsc oraz posłuszeństwo graczy w stosunku do lidera klanu.

Snajper – kluczowa postać w klanowym sparingu

Najlepsze klany zawsze w swoim składzie posiadają przynajmniej jedną osobę, która jest wirtuozem broni snajperskiej. Umiejętne wykorzystanie atutu, jaki daje ogromna siła niszcząca AWM/P decyduje często o powodzeniu szybkiego ataku przeciwnika czy o obronie bombsite'u. Większość graczy bagatelizuje użycie również innych broni – Scout Steyr nie zadaje może ogromnych obrażeń, ale osoba trafiona z tej broni traci na długi moment skupienie strzału, praktycznie do momentu otrzymania następnego pocisku. Steyr Aug i Sig Commando to karabiny z celownikami, zaliczane do grupy wspancia i broni niekoniecznie efektywnych. Ich długi czas przeładowania oraz rozrzut przy dłuższych seriach pozwalają o nich zapomnieć na rzecz AWM. AWN to prawdziwy zabójca – trafienie w głowę zabija od razu, a w inną część ciała wystarczają dwa celne pociski. Poza tym pocisk przebija modele postaci i skrzynki oraz drzwi (oczywiście te, które można przestrzelić). Najlepiej opanować posługiwanie się tą snajperką wraz ze wsparciem jednej osoby, szczególnie w przypadku map, gdzie zdarza się wejść snajperem do korytarza. Najlepiej do tego kupić zawsze zestaw granatów i np. Desert Eagle jako broń wspomagającą.

Pamiętaj, aby nie strzelać z drabin, które obniżają celność, dyscyplinuj członów zespołu, aby nie wchodzili Ci pod lufę – w końcu to oni mają wiedzieć, gdzie stoi ich snajper. Najlepsi gracze osiągają z AWM 90 – 95% skutecznych trafień więc warto przemyśleć, czy przypadkiem nie powinieneś zacząć trenować tych umiejętności. Na zakończenie powiem, że opanowanie gry w **CounterStrike** to przede wszystkim systematyczność treningów zespołowych i osobistych, jak też podglądanie gry lepszych – pozostaje Ci tylko grać, grać i grać. Za miesiąc przedstawimy najbardziej skuteczne i oryginalne taktyki na najpopularniejsze mapy. ❐

TRIBES 2

MOVE, BABY, MOOOOVE!

Poruszanie się w każdym FPS-ie to rzecz jak najbardziej podstawowa, jeśli się chce osiągnąć sukces. Taki na przykład ***Quake 3 Arena*** bez „strejfowania" to tylko niewielki ułamek gry. Nie inaczej jest w **Tribes 2**. Można zaryzykować twierdzenie, że ze względu na sposób poruszania się graczy, **Tribes 2** jest grą absolutnie wyjątkową. Zamknięte FPS-y, których akcja dzieje się na stosunkowo małych mapach, dość szybko pozwalają na wypracowanie pewnych schematów ruchu: tu się da to i to zrobić, byle zacząć tu i tu. Naturalnie nie inaczej jest w **Tribes 2**, tyle że realia rzeczywistej potyczki rzadko kiedy pozwalają na „wejście" w wyćwiczoną sekwencję. A to energii za mało, a to prędkość nie ta. **Tribes 2** jest więc grą wyjątkową w tym sensie, że szybkie przemieszczanie się po mapach wymaga nie tylko ich znajmości, ale także umiejętności improwizacji, wyszukiwania – i to w sytuacjach bardzo stresujących – optymalnych dróg powrotu.

Po tym wstępie wypadałoby chyba od razu przejść do konkretów. Zasady, które zna każdy początkujący są następujące:

1. Weź Energy Pack – dzięki niemu masz większe zasoby energii, jetpack może działać dłużej, zaś energia odnawia się szybciej.
2. W chwili uruchamiania jetpacka podskocz, dzięki czemu nie stracisz energii na oderwanie się od ziemi.

3. Gdy zbliżasz się do zbocza po torze stycznym, wciśnij spację – przejdziesz w tryb ślizgania, sunąc po zboczu bez utraty prędkości.

GONIĆ KRÓLICZKA

Tyle wie gracz początkujący. Zawodnik nieco bardziej zaawansowany zauważy, że jedną z cech wybuchającego pocisku spinfuzora jest duży odrzut. Zatem: podskok, jetpack, spinfuzor w dół, strzał i... lecisz z ogromną prędkością na ogromną odległość. Płacisz naturalnie spory koszt za taki manewr – zwykle grubo ponad połowę stanu pancerza – ale i tak często się to opłaca. Na przykład „chaser" (taki facet, co to gania za paskudami z drużyny przeciwnika uciekającymi z naszą flagą) może wykonać „spinfuzorjumpa" bezpośrednio po respawnie. Prędkość, jaką uzyska, przewyższa prędkość uzyskaną dzięki użyciu Energy Packa, którego przecież po respawnie nie masz. Jest więc szansa, że dogoni wspomnianą paskudę wynoszącą naszą flagę i klienta zestrzeli. Naturalnie jest w tym spore ryzyko, wszak spinfuzorjump niszczy pancerz na tyle skutecznie, że gracz po respawnie może wykonać tylko jeden taki skok, zaś po doleceniu do „cappera" (to owa paskuda z flagą) – jeśli spudłuje – ma niewielkie szanse na jego powtórne dogonienie (bo tamten z kolei ma Energy Pack, a ścigający nie), ale... niekiedy warto zaryzykować.

MIEJSCE NA POPISY

Tyle „przepisów", a gdzie ta improwizacja? Ano w fakcie, że w świecie **Tribes 2** działa cały czas pewne źródło napędu – jest nim GRAWITACJA. I tę właśnie grawitację można sprytnie wykorzystać do poruszania się w sposób, który pozwoli zgubić pogoń lub dogonić cappera; i to bez sztuczek typu spinfuzorjump.

Wszystko to działa w następujący sposób: wznosisz się, wznosisz... Jesteś coraz wyżej, lecisz coraz szybciej... Wreszcie kończy się energia, jetpack się wyłącza i zaczynasz spadać. Spadanie opóźnisz nieznacznie resztkami jetpacka, prędkość maleje, wreszcie łuuuuup! – uderzasz w podłoże. Masz teraz iście szokującą prędkość piechura i zwykle zauważysz, że ni stąd ni zowąd wyprzedza Cię jugger, który wychodził z bazy po Tobie! Czekasz na zregenerowanie energii, znów podskok i dalej... Hmm, tylko dlaczego, będąc w lekkim pancerzu, nie możesz dogonić tego niby ślimaczącego się juggera, co bieży przed Tobą?

W PRZYCIĄGANIU SIŁA

Klucz do sukcesu to naturalnie połączenie czynnika grawitacji, znajomości mapy i improwizacji. Wyobraźmy sobie mapę Euro2_Feign, wyjątkowo wdzięczny teren do zgarniania flagi w pełnym pędzie. Jako capper zakradasz się na tyły bazy przeciwnika, wznosisz nieznacznie i spadasz w zagłębienie, w którym jest flaga. Właśnie – spadasz! Energii na wznoszenie zużyłeś stosunkowo niewiele, teraz wykorzystujesz bezwładność i grawitację tak dobierając prędkość, aby móc zsunąć się po ściance niecki z flagą. Tuż przed zetknięciem z podłożem wciskasz spację, a więc

tryb ślizgania. Bez utraty prędkości, z energią wciąż regenerującą się od momentu, gdy rozpocząłeś spadek, zgarniasz flagę. Wznosząca się ścianka niecki wybija Cię w powietrze (w gwarze teren ukształtowany w taką niecką nosi nazwę „kołyski"). W tym czasie energia zregenerowała się niemal całkowicie, włączasz więc jetpack i gaz do dechy. Teraz szacujesz, gdzie na drodze do bazy znajdują się przeciwnicy. Dobry capper jest w stanie na mapie Euro2_Feign dostać się z bazy do bazy wykonując zaledwie JEDEN ślizg. Szacujesz więc, czy droga do tej jednej kołyski jest czysta. Jeśli tak, kontynuujesz wznoszenie i nabierasz prędkości. Zabawa polega na tym, aby maksymalny pułap i prędkość osiągnąć w takim miejscu, z którego, kontynuując swobodny spadek, wejdziesz idealnie w kołyskę. Nie jest to rzecz łatwa. W *Q3A* jako odnośniki służą ściany mapy, w **T2** tego nie ma. Jeśli zrobiłeś wszystko poprawnie, spadasz z koszmarnej wysokości nabierając prędkości mimo wyłączonego jetpacka (grawitacja!), ślizgiem wchodzisz w kołyskę i z w pełni odtworzoną energią wybijasz się dzięki drugiemu zboczu kołyski. Pędu i energii powinno starczyć na dolecenie bezpośrednio do własnej flagi i wykonanie przyłożenia.

Tyle teoria. Praktyka mówi, że rzadko kiedy masz tyle energii i pędu, aby wejść w kołyskę z prędkością gwarantującą optymalne wejście w kolejną kołyskę. Wówczas rozpoczyna się improwizacja: „Rany, gdzie jest najbliższa kołyska??? A, to ta. Nieee, nie wykorzystam jej, tamci za mną też w nią wejdą i załatwią mnie." Lepiej... zwolnić! Ryzykujesz, że przeciwnicy nieco się zbliżą, ale z pewnością nie spodziewają się, że wybijesz się z tak wczesnej kołyski i dlatego z pewnością nie brali jej w ogóle pod uwagę! Realizujesz ten plan, wybijasz się... Efekt? Przeciwnicy przelecieli kołyskę, po czym wlatując w następną nie mają wiele energii. Ty zaś pięknie wybiłeś się dysponując sporym zapasem energii i spokojnie możesz wybrać kolejną kołyskę, która zaprowadzi Cię do celu. Zostaje obrócić się i pomachać niknącym w oddali przeciwnikom.

ŚLIZGANIE W CENIE

Ślizganie się (skiing) to rzecz niesłychanie trudna w **Tribes 2**. Wydaje się, że są mapy, na których nie można się ślizgać (Slapdash), lub przemieszczanie się po których jest uciążliwe (Recalescence). Sztuka improwizacji to jedno, fizyka to drugie – razem pięknie się uzupełniają. Aby zachęcić do własnych eksperymentów, podam parę swoich przykładowych osiągnięć w przelotach od flagi do flagi (z Energy Packiem): mapa Slapdash – scout, 3 kołyski; mapa Recalescence – scout, 2 kołyski; mapa Euro2_Feign – scout, 1 kołyska; mapa Insalubrious - juggernauta, 5 kołysek (tak, to nie pomyłka, odległość między obu bazami na Insalubriusie – grubo ponad kilometr! – można pokonać juggernautą bez zatrzymania na regenerację energii). ❐

ZMORA

Zmorą graczy internetowych, w szczególności maniaków FPS, są różnego rodzaju cheaty. Wszyscy wiemy, jak uciążliwe i kłopotliwe jest identyfikowanie graczy w internecie i zapobieganie podszywaniu się jednych graczy pod drugich. Wszyscy wiemy, jak gigantyczną przewagę dają różnego rodzaju radary, dzięki którym możemy namierzyć położenie przeciwnika. Wreszcie, wszyscy wiemy, że aimbot w połączeniu ze snajperką skutecznie zabija wszelką ochotę do grania. Krótko mówiąc: błędne koło, w którym admini muszą co chwilę instalować nowe pakiety antycheaterskie a i tak nigdy nie ma do końca pewności, czy ów fenomenalny strzał ze snajpy to efekt umiejętności gracza, czy włączonego na chwilę aimbota.

WYDAWAŁOBY SIĘ
SYTUACJA BEZ WYJŚCIA

Tu dochodzimy do **Tribes 2**. Otóż... w tej grze żadne z wyżej opisanych zachowań nie jest możliwe. Szokujące? Ale prawdziwe! Jak jest to możliwe? Prawdopodobnie dlatego, że grę robili Amerykanie, a przysłowie „jeśli nie możesz pokonać przeciwnika, to się do niego przyłącz" jest za oceanem dość popularne. Jeśli więc nie można pokonać radarów, to należy zrobić z nich integralną część świata gry. W ten sposób narodził się „trajbsowy" system sensorów. Kłopot z aimbotem zniknie, gdy zredukujemy liczbę broni typu „point & click" do dwóch (z czego jedna ma zasięg zaledwie kilkunastu metrów) i zmieniamy fizykę ruchu, wprowadzając bezwładność, przyspieszenia oraz dziedziczenie prędkości gracza przez wystrzelony pocisk. Efekt: konieczne stają się wtedy intuicja i umiejętność przewidywania, a stosowanie aimbotów (wszak posiada je każde działko w **T2**) traci sens. Do tego każdy gracz ma własne konto zakładane na podstawie numeru seryjnego na dysku CD (dodajmy: konto chronione loginem i hasłem). I tu pojawia się pytanie za 100 punktów: dlaczego u licha inni producenci FPS-ów nie podążają tą drogą?

GDZIE SĄ MAPY Z DAWNYCH LAT...

Sztuka maperska narodziła się wraz z wydaniem pierwszego ogólnie dostępnego edytora poziomów do gry ***Doom 2***. Sztukę ową uprawia człowiek zwany popularnie maperem. Takiemu osobnikowi nie wystarcza pogrywanie w ulubioną grę, pragnie on również współuczestniczyć w tworzeniu jej świata, czyli map.

Celowo użyłem zwrotu „sztuka maperska", gdyż do bycia dobrym maperem nie wystarczy biegła znajomość narzędzi i programów. Trzeba także wykazać się znajomością podstawowych prawideł rządzących budową poziomów, które, na wzór malarstwa czy muzyki, możemy nazwać kanonami sztuki maperskiej. Ich przestrzeganie może nie spowoduje, że każdy maper będzie tworzył same wybitne dzieła, ale na pewno pozwoli mu konstruować mapy o wysokim współczynniku grywalności.

Skoro już stwierdziłem, że kanony dla maperów istnieją, warto omówić najważniejsze z nich w odniesieniu do sieciowych FPS-ów:

- Dobry poziom powinien zawierać 1-2 miejsca centralne, w których rozgrywa się walka. Większa liczba takich miejsc, lub brak wyraźnie wydzielonych miejsc centralnych, powoduje rozbicie walki na szereg oddalonych od siebie pojedynków, co obniża grywalność mapy.
- Do miejsc centralnych powinno prowadzić 4 lub więcej dróg, które umożliwiają obejście i niespodziewane zaatakowanie znajdującego się tam przeciwnika. Na grywalność dobrze wpływa umieszczenie wejść na różnych wysokościach, dzięki czemu możliwe stają się akcje w płaszczyźnie góra-dół.
- Drogi prowadzące do miejsc centralnych nie powinny być zbyt długie. W korytarzach łatwo o przypadkowe fragi, które niewiele mają wspólnego z właściwym odzwierciedleniem umiejętności technicznych i taktycznych graczy. Na źle opracowanej mapie więcej czasu spędza się na wzajemnym szukaniu niż na walce i to wcale nie z powodu wielkości mapy.
- Na mapie powinny znaleźć się kładki, windy, odskocznie i inne elementy umożliwiające przemieszczanie się między korytarzami znajdującymi się na różnych wysokościach.
- Dobrze skonstruowana mapa umożliwia w pewnym zakresie kontrolowanie tego co robi przeciwnik, co związane jest z możliwością odpowiednio wczesnego zauważenia go. W przeciwnym razie trudno mówić o jakiejkolwiek rozgrywce na poziomie taktycznym.
- Należy unikać jak ognia następujących rzeczy: pomieszczeń z jednym wejściem i wyjściem, długich i wąskich korytarzy, oraz ślepych zaułków.
- Na zakończenie rzecz, o której aż nazbyt często zapominają maperzy: MAPA JEST DO GRANIA A NIE DO OGLĄDANIA! Inaczej mówiąc, dobry maper nie popisuje się bez sensu superobiektami czy teksturami nie wnoszącymi nic istotnego do rozgrywki sieciowej.

O wszystkich wymienionych powyżej sprawach wspominam nie bez powodu. Otóż, w moim mniemaniu, większość map przygotowanych do trybów DM i TDM w grze **Unreal Tournament 2003** stoi w jawnej sprzeczności z kanonami sztuki maperskiej. Nie mam nic przeciwko próbie obalenia części, lub nawet wszystkich, istniejących kanonów, ale w takim przypadku należy zaproponować coś nowatorskiego, czy wręcz genialnego. Mapy w **UT 2003** na pewno do takich nie należą. Wręcz przeciwnie, stanowią przykład niepokojącej od pewnego czasu tendencji, w której oprawę graficzną i dźwiękową stawia się ponad grywalność. O ile taka sytuacja nie razi zbyt mocno w grach solowych, o tyle w sieciówkach doprowadza do szewskiej pasji. Strach pomyśleć, że nowi gracze rozpoczynający swoją sieciową edukację od **UT 2003** mogą nigdy nie zobaczyć ciekawszych i bardziej grywalnych map. Cała nadzieja w starych maperach spod znaku ***UT*** i ***Quake'a***, którzy niechybnie zainteresują się możliwościami **UT 2003**. W oczekiwaniu na nowe – w domyśle lepsze – mapy przyjrzyjmy się temu, co zaproponowali „specjaliści" ze stajni Epica.

DM-Antalus

Jedna z nielicznych „otwartych" map. Umożliwia całkiem sensowną grę na płaszczyźnie taktycznej – obejścia przeciwników, niespodziewane ataki z góry i z dołu itd. Mapka daje także duże pole do popisu dla osób lubiących godzinami szlifować trudne technicznie skoki, którymi później zaskakują przeciwników w czasie walki. Pozytywny obraz psuje jedynie zbytnia rozległość mapy. Na Antalusie można przyjemnie pograć dopiero z dziesięcioma lub więcej osobami na serwerze.

DM 6/10 **TDM 6/10**

DM-Asbestos

Składa się z trzech większych pomieszczeń połączonych ze sobą korytarzami. Wyraźnie brakuje jednego konkretnego miejsca centralnego, gdzie koncentrowałaby się rozgrywka. Bardzo słaba mapa do TDM-a, gdyż rozgrywka w tym trybie przekształca się z dynamicznej wymiany ognia w statyczną obronę bonusów (zbroja, apteczka, quad) znacznie od siebie oddalonych. Poza tym gra w trybie TDM będzie odbywała się praktycznie bez kontaktu wzrokowego z partnerami. Trudno w takim przypadku o zastosowanie jakiejś wspólnej taktyki.

DM 5/10 **TDM 3/0**

DM-Inferno

Mapka przeznaczona przede wszystkim do oglądania, gdyż sensownie grać na niej raczej się nie da. Typowa popisówka mapera, pełna nic nie wnoszących do rozgrywki bibelotów. Od biedy, gdyby DM-Inferno mocno okroić, nadawałaby się do gry w trybie 1 na 1. W DM-ie razi zbyt wieloma wąskimi przejściami, w których trudno o jakieś taktyczne manewry w trakcie walki. Na plus można natomiast zaliczyć możliwość prowadzenia walki na różnych wysokościach nawet na spory dystans, o czym w wielu innych mapach **UT2003** jakoś zapomniano.

DM 3/10 TDM 2/10

DM-Compressed

Właściwie jedyna mapka w całości skonstruowana z zachowaniem kanonów maperskich. Dwa pomieszczenia centralne, które zostały połączone korytarzami umieszczonymi na różnych wysokościach. Do tego krótkie korytarze oraz windy i kładki prowadzące do różnych wejść/wyjść. W pomieszczeniach centralnych na eksponowanych miejscach znalazły się nieodzowne bonusy. Należy więc oczekiwać zażartych rozgrywek w ich pobliżu. Po prostu klasyka.

DM 8/10 TDM 7/10

DM-Flux

Flux byłaby całkiem zgrabną mapką, gdyby jej zewnętrzną część okroić do kilku platform łączących wejścia/wyjścia. A tak, jak ktoś wyjdzie na zewnątrz np. po bazukę, to usnąć można zanim dotaszczy swe ciało z powrotem. W tym momencie grywalność mapy spada jak słupek rtęci nocą na Saharze. W środku jest już za to dużo lepiej. Widać przynajmniej, co robią przeciwnicy, a więc można zaplanować jakieś sensowne akcje. Mapka z potencjałem, ale na razie wymaga poprawek.

DM 4/10 TDM 4/10

DM-Gael

Z wyglądu mapka ta jest następczynią DM-Morbias][znanej z poprzedniej wersji ***UT***. Co prawda już oryginał miał słabą grywalność, ale i tak w porównaniu do Gaela wprost wydaje się cudna. DM-Gael to mapka prosta do granic absurdu: dwie windy i kawałek pustego pola. Nawet przeszkadzajki w postaci słupów na dole planszy jakoś lepiej spełniały swoją rolę w starej wersji, gdyż umożliwiały chwilowe zniknięcie przeciwnikowi z pola widzenia. W DM-Gael cały czas jesteś widoczny jak na dłoni. Po prostu szkoda słów na dalsze komentarze...

DM 2/10 TDM 0/10

DM-Curse

Remake mapy znanej ze starego ***UT***. Na plus nowej wersji należy zaliczyć słupy ustawione na dole planszy oraz dodatkowe wejście prowadzące do miniguna. Cała reszta zmian to jeden wielki minus. Z mapy o niezłej grywalności stworzono paskudztwo naszpikowane do granic absurdu pstrokatymi detalami. Gdyby jakoś wyłączyć te bzdury byłaby z nowego Curse świetna mapka. Właściwie powinno być zero w ocenie, dałem jednak piątkę ze względu na potencjał DM-Curse.

DM 5/10 TDM 5/10

DM-Tokara Forest

Główna część mapy składa się z kładek rozpiętych pomiędzy gigantycznymi drzewami. Do góry dostajesz się za pomocą odskoczni umieszczonych na różnych wysokościach. Nieźły pomysł, który został zabity przez zbyt dużą wielkość mapy. Grywalność DM-Tokara Forest obniża brak wyodrębnionych miejsc centralnych. Nie zmienia to faktu, że rozgrywka, której towarzysza przeskoki między kładkami, może dostarczyć wielu emocjonujących przeżyć.

DM 5/10 TDM 5/10

DM-Training Day

Rozumiem powody, dla których tą mapą rozpoczyna się część solowa **UT 2003**. Jednak nie pojmuję, co DM-Training Day robi wśród map do gry w internecie. Cała mapa to jeden korytarz zwinięty w ósemkę! Trudno to nawet nazwać kpiną z graczy. Kilkuletnie dziecko znudzi się grą na DM-Traning Day w ciągu kilku minut.

DM 0/10 TDM 0/10

DM-Leviathan

Taka trochę ciekawsza DM-Gael, gdyż zamieniono windy na dwa równoległe korytarze ze schodami. Dzięki temu można przynajmniej wybrać kierunek, z którego zaatakuje się przeciwnika – lewy lub prawy korytarz. Żałośnie mały to wybór, ale jak powiadają „na bezrybiu i rak ryba". Mniej wymagającym graczom DM-Leviathan może wystarczyć do pojedynków 1 na 1. O TDM-ie na tej mapce po prostu lepiej nie myśleć.

DM 3/10 TDM 0/10

DM-Oceanic

Niezbyt duża mapka, nadająca się dla 4-6 osób oraz pojedynków 1 na 1. Prosta w budowie, ale umożliwiająca obejście przeciwnika i wykonanie niespodziewanego ataku. No i wreszcie maper przypomniał sobie o odskoczniach. Pora zaiste najwyższa, bo to już dziesiąta mapa w menu. DM-Oceanic jest trochę „za wąska" do sensownej rozgrywki w trybie TDM.

DM 6/10 TDM 2/10

DM-Serpentine

Ta mapka budzi we mnie szereg wspomnień starszych niż samo ***UT***. DM-Serpentine to wypisz-wymaluj poziom rodem z czasów niezapomnianego ***Duke Nukem 3D***. Mała i szybka mapka, przy tym zakręcona niczym świński ogonek. Na dole labirynt, powyżej kładka, dookoła częściowo zasłonięty korytarz, a na środku miejsce na bonus (autorzy mapy wpadli tu na ciekawy pomysł – otóż na środku pojawiają się różne bonusy po kolei, a nie jak to zwykle bywa zawsze ten sam). Grając na niej miałem największą uciechę ze wszystkich dostępnych map. Minusem jest maksymalna liczba graczy, którą oceniam na 4-6 osób oraz fakt, że nie nadaje się do TDM-a.

DM 8/10 TDM 1/10

DM-Insidious

Schodami do góry, schodami na dół. Dwie kładki. Koniec mapy. Pozostaje jedynie pytanie, czy aby maper sobie z nas jaj nie robi. Niestety nie, ale za to umieścił na DM-Insidious do niczego nieprzydatny bajer. Otóż podchodząc wystarczająco blisko do zbiornika z okaleczoną postacią możemy obudzić ją do życia. Wówczas rozejrzy się wokół błędnym wzrokiem i oprze ręce o szklany pojemnik w bezradnym geście rozpaczy. Myślę, że podobnie zachowują się gracze po rozgrywce na takiej planszy.

DM 2/10 TDM 0/10

DM-Plunge

Kolejne nawiązanie do starego ***UT***. W zamyśle autorów najwyraźniej tak powinien wyglądać nowy DM-Morpheus. Trochę się z tym nie zgadzam, ale na tle innych map i tak jest nieźle. Jedyny problem z DM-Plunge jest taki, że na DM-Morpheus całkiem zabawnie było już w dwie osoby, a na nowej mapce potrzeba co najmniej dziesięciu graczy. Tak więc poza koszmarną stylistyką mapkę można uznać za wykonaną poprawnie, przynajmniej dla rozgrywek w większym gronie.

DM 5/10 TDM 5/10

DM-Phobos 2

Wariacja na temat DM-Phobos ze starego ***UT***. W przeciwieństwie do DM-Curse czy DM-Gael całkiem udana. Zgodnie z kanonem jest centralne miejsce z bonusem, wokół którego umieszczono przeróżne korytarze, wnęki, sale i windy. Do tego należy dodać standardowo obniżoną grawitację „na zewnątrz" pomieszczeń. DM-Phobos 2 to jedna z nielicznych mapek w **UT2003**, w której praktycznie nie przeszkadzają w grze wszystkie denerwujące na innych planszach dźwigary, słupki i inne niepotrzebne ozdobniki.

DM 6/10 TDM 7/10

Pora na krótkie podsumowanie. Sam opis mapek niewiele mówi o ich grywalności, dlatego postanowiłem scharakteryzować tę cechę przyznając punkty w zakresie od 0 do 10. Pełna wersja **UT2003** oferuje 15 mapek, a więc – jak łatwo policzyć – maksymalnie było do zgarnięcia po 150 punktów dla każdego z trybów. Nowy **UT** wysupłał zaledwie 62 punkty w trybie DM i żałosne 47 punktów dla trybu TDM. Nie wiem jak dla innych graczy, ale dla mnie właśnie DM i TDM były podstawą zabawy w starej wersji ***UT***, tymczasem **UT2003** całkowicie pozbawił mnie jakiejkolwiek satysfakcji z gry w tych trybach. Czym zatem wytłumaczyć ślepy zachwyt recenzentów nad nowym produktem **Epica**? Może po prostu nie grają oni na co dzień w gry sieciowe i oceniają **UT2003** jedynie pod kątem silnika graficznego. Tak naprawdę najbardziej w tym wszystkim martwi mnie fakt, że nowe pokolenie graczy po prostu zaakceptuje ten prymitywny wariant DM i TDM, traktując go jako „jedynie słuszny", a głos ludzi myślących podobnie do mnie stanie się jedynie gorzkim epitafium dla sztuki maperskiej. ❐

DOOM 3

WYBUCHOWY DRESZCZOWIEC NA HORYZONCIE

Oczekują na niego wszyscy, zapewne będzie wydarzeniem roku dla większości pism o grach komputerowych na całym świecie, na targach E3 to właśnie jego prezentacja była najbardziej oblegana i najszerzej komentowana. Taki jest **Doom 3**. Wreszcie i my mogliśmy się spokojnie przyjrzeć jaki jest naprawdę.

UAC ma znowu kłopoty

Bezpośrednio z firmy **ID Software** otrzymaliśmy świeżutką wersję beta, która pozwoliła na wnikliwą analizę engine'u oraz zastosowanych rozwiązań. Już na pierwszy rzut oka gra nie przypomina żadnego znanego dotąd shootera. Pełne szczegółów tekstury ścian, przyciemnione otoczenie, punktowe światła, wszystko to opracowane z niespotykaną dotąd szczegółowością i precyzją. Do momentu spotkania pierwszego przeciwnika podziwiałem ciekawe rozwiązania graficzne, związane na przykład z modelowaniem cieni rzucanych przez przedmioty oraz z interaktywnym środowiskiem. W **Doom 3** można przesuwać większość małych paczek, pojemników, wyginać wszedobylskie rury, kratki – komputer wylicza wszystko bez uprzedniego mapowania kolizji i przekształceń. Co więcej, wszystkie efekty (światłocienie, odbicia luster) obliczane są w czasie rzeczywistym, co powoduje ogromne zwiększenie wymagań sprzętowych.

Gdzie jest BFG?

Największa dawka rozrywki zaczyna się po spotkaniu przeciwników. Od razu widać ogromny skok jakościowy, dokonany w tej grze. Potwory są wyjątkowo plastycznie modelowane, zastosowano wygładzanie powierzchni przejściowych tak realistyczne, że nie widać żadnych pikseli ani wielokątów. Reakcje i odgłosy zombich, żołnierzy, zmutowanych zwierząt są tak naturalne i wierne, że aż przerażające. Przemierzanie ciemnych korytarzy w ***Aliens vs Predator*** wydaje się przy tym być niedzielną wizytą w Disneylandzie. Nie ma takiej dużej kontroli nad rozgrywką, jaka była w poprzednich ***Doomach*** czy w ***Quake*** – kilka celnych trafień przeciwnika szybko potrafi zabić, a co najmniej przesuwa w bok, zakłóca widoczność i utrudnia celowanie. Postać żołnierza korporacji UAC, w którą się wcielasz, jest na dziesiątki sposobów atakowana, podpalana, oblewana kwasem, oplatana mackami. Słowem: pandemonium.

Wszechobecne są przerywniki filmowe w postaci wyliczanych na bieżąco scen – potęgują niesamowity klimat osaczenia i horroru. Kilka razy łapałem się na tym, że nie potrafię grać w **Dooma 3** przy zgaszonym świetle i nałożonych słuchawkach. Tempo akcji zmienia się przy tym jak w klasycznej produkcji Hitchcocka – jedynym łącznikiem z rzeczywistością jest ładowanie stanu gry oraz częsty jej zapis.

Nowością jest dynamiczne rysowanie efektów krwi oraz animacja przeciwników. Nie powtarza się dwa razy ten sam efekt rozprysku krwi i tkanek. Każdy pocisk w inny sposób niszczy otoczenie i potwory, każda kropla krwi inaczej pada na powierzchnie. Konkludując tę wyliczankę: firma **ID Software** zbliżyła się bardzo blisko do ideału modelowania otoczenia.

Amunicji jak zwykle za mało

Maksymalizacja efektów idzie niestety w parze z horrendalnymi wymaganiami gry. Na dzień dzisiejszy na Athlonie 1,7 GHz, 1 GB RAM i GeForce II Titanium względną ilość klatek osiąga się tylko w rozdzielczości 640x480. W wyższych do spowolnienia gry wystarczy kilka strzałów z broni, pojawienie się większej ilości krwi czy kilku poruszających się obiektów. Oczywiście wraz z optymalizacją kodu problemy te znikną bezpowrotnie, jednak w swych założeniach **Doom 3** jest grą przygotowywaną specjalnie na karty graficzne serii ATI.

Bardzo obiecująco wygląda wnętrze engine'u gry od strony programowej. Zastosowano znane z ***Quake 3*** zmienne i deklaracje efektów, dodając jednocześnie możliwość własnego układania filmowych przerywników. Powoduje to sytuację, w której za pomocą przyszłego edytora map będzie można stworzyć swoją własną opowieść, misje, kampanię – wszystko zależy od tego, czy **Doom 3** jako taki się odpowiednio przyjmie.

Trybem multiplayer, przeciwnikami, broniami oraz szczegółami zajmiemy się w momencie wydania pełnej wersji **Doom 3**, na razie pozostaje nam czekać na ciągle oddalający się termin premiery. To prawie na pewno będzie rewolucja. ❐

ZAŚLUBINY

ARSENAŁ W GHOST RECON

Ghost Recon należy do gatunku gier nazwanych „symulacjami taktycznymi", a to ze względu na stosunkowo duży nacisk na realizm zachowań zarówno żołnierzy, jak i sprzętu, który posiadają. W niniejszym artykule chcielibyśmy Wam przedstawić poszczególne typy broni wchodzące w skład wyposażenia komandosów w tym programie oraz sposób ich wykorzystania w trybie gry online.

M-16 – Stanowi podstawowe wyposażenie strzelców; można nim prowadzić ogień pojedynczy, jak i trzystrzałowymi seriami. Do celowania posiada podwójne powiększenie. Jest bronią skuteczną i stosunkowo precyzyjną. Podczas biegu, podobnie jak większość broni, posiada znaczny rozrzut, więc w momencie oddania strzału warto przystanąć lub chociaż zwolnić do marszu.

M-16/M-203 – To nic innego jak ta sama szesnastka ale z podwieszonym czterdziestomilimetrowym granatnikiem. Dobry do „zabezpieczania" pomieszczeń w budynkach zajętych przez przeciwnika. Wymaga on jednak dojścia do wprawy w celowaniu. Jest jednostrzałowy i po każdym odpaleniu wymaga przeładowania, które trwa dłuższy czas. Żołnierz z granatnikiem powinien mieć zapewnione wsparcie ogniowe innego członka drużyny.

M-4 – Karabin ten można umownie określić jako pomniejszony M-16, bo w tym w istocie jest. Przy zachowaniu większości parametrów podstawowej broni zmniejszono jej gabaryty, przez co stała się bardziej poręczna. Umożliwiono także prowadzenie ognia ciągłego. Zasięg skutecznego strzału wynosi około 400 metrów.

OICW – Broń o rewelacyjnej szybkostrzelności i znacznej celności, przydatna zarówno do walk w terenie zabudowanym, jak i na otwartych przestrzeniach. Błyskawiczne opróżnianie magazynku wymaga częstego ponownego ładowania, co w sytuacjach walki nie zawsze jest dobrym rozwiązaniem.

OICW/GL – Podobnie jak M-203 w M16 tak i GL oznacza granatnik podwieszony pod standardową bronią. Jako że magazynek zawiera sześć sztuk, ma tę przewagę ognia nad konkurentem, iż po każdym strzale nie trzeba od nowa przeładowywać. Broń niezwykle groźna, którą można wykorzystać do niszczenia gniazd oporu.

SA-80 – brytyjski karabin szturmowy doskonale nadający się do walki w terenach otwartych, gdzie dzięki zastosowanemu celownikowi optycznemu można w porę wykryć i wyeliminować wroga nawet ze znacznej odległości.

MP5 – Doskonały pistolet maszynowy charakteryzujący się dużą szybkostrzelnością przy zachowaniu znacznej celności. Dzięki trzem rodzajom prowadzenia ognia doskonale nadaje się do każdej niemal akcji.

MP5-SD – Broń jak wyżej, tyle że z dodanym integralnym tłumikiem. Używając jej masz gwarancję, że członkowie drużyny przeciwnej nie będą w stanie Cię zlokalizować w momencie oddania strzału.

	RODZAJ PROWADZONEGO OGNIA			POJEMNOŚĆ JEDNEGO MAGAZYNKA	ZOOM
M-16	1	3	–	30	+
M-16/M-203 granatnik 1	1 1	3 –	– –	30 1	+ –
M-4	1	–	–	30	+
OICW	1	3	C	30	+
OICW/GL granatnik	1 –	3 C	C	30 6	+ –
SA-80	1	–	C	30	+
MP5	1	3	C	30	+
MP5-SD	1	3	C	30	+
AK-47	1	–	C	30	+
RPK-74	1	–	C	75	+

Z BRONIĄ

AK-47 – Czyli Kałasznikow – to śmiercionośna broń w starciach na krótkich i średnich dystansach. Przy ogniu ciągłym posiada bardzo duży rozrzut w miarę zwiększania odległości. Jednak pocisków nie powstrzyma żadna kamizelka kuloodporna.

RPK-74 – Cięższa odmiana znanego „kałacha". Magazynek mieszczący czterdzieści pięć pocisków powoduje, iż posiada znaczną siłę ognia przy stosunkowo dobrej celności. W sam raz nadaje się do przyduszenia przeciwnika ogniem.

M249 – Belgijski karabin maszynowy obsługiwany przez żołnierzy wsparcia ogniowego. Posiada dużą szybkostrzelność i pojemny magazynek, ale jego mankamentem jest ogromny rozrzut pocisków. Można przyjąć, iż tylko pierwszy trafia w cel, a pozostałe mają już mniejsze szanse na precyzyjne jego pokrycie przy większych odległościach.

MG3 – Broń maszynowa, także posiadająca znaczny rozrzut pocisków. Podczas walki trzeba unikać strzelania, gdy w pobliżu znajdują się „swoi", tak by zbłąkana kula nie trafiła kompana. Niemniej jednak MG3 doskonale nadaje się do zwalczania wroga, który skupił swych żołnierzy na małej przestrzeni.

L96A1 – Daleki zasięg i precyzja powodują, iż karabinek ten stanowi bardzo udaną konstrukcję. Dobry strzelec jest w stanie zlikwidować kilku wrogów zanim Ci znajdą się w odległości umożliwiającej im skuteczny ogień.

M82 – Barett; karabin snajperski do zwalczania celów lekkoopancerzonych. Niewątpliwie jest to najcięższa broń strzelecka tego typu występująca w grze. Luneta posiada doskonałe zbliżenie, porównywalne zasięgiem z lornetką, a jeden strzał z łatwością przebija kamizelkę kuloodporną. Minusem tej broni są jej rozmiary oraz długi czas potrzebny na przeładowanie.

M24 – Podstawowy karabin snajperski. Wymaga dokładnego celowania zanim odda się strzał. Przeładowanie następnego pocisku zajmuje trochę cennego czasu, dlatego lepiej jest razić nim cele znajdujące się w znacznej odległości. Pociski nie posiadają jednak wówczas tak wielkiej siły rażenia, więc przeciwników w kamizelkach kuloodpornych najlepiej eliminować strzałem w głowę.

SVD – Dragunow; doskonała broń snajperska charakteryzująca się dużą celnością i siłą przebicia, a do tego doskonałą szybkostrzelnością. Snajper uzbrojony w tę broń stanowi duże zagrożenie w walkach na średnich i dalekich dystansach.

M9 – Innymi słowy włoska Beretta 92. Doskonała broń osobista do walki na krótkich dystansach. Nie posiada jednak takiej siły rażenia jak broń długa, dlatego należy używać ją w ostateczności.

M136 – 84-milimetrowa wyrzutnia pocisków przeciwpancernych stanowi wyposażenie saperów. Warto jednak pamiętać, iż nadaje się nie tylko do niszczenia czołgów, ale i zgrupowanych blisko siebie przeciwników. Długi czas przeładowania powoduje, iż w szybkich starciach konieczna jest osłona ogniowa drugiego członka drużyny. ❐

	RODZAJ PROWADZONEGO OGNIA			POJEMNOŚĆ JEDNEGO MAGAZYNKA	ZOOM
M-249	–	–	C	200	+
MG3	–	–	C	100	+
L96A1	1	–	–	10	L
M82	1	–	–	10	L
M24	1	–	–	6	L
SVD	1	–	–	10	L
M9	1	–	–	15	+
M136	1	–	–	1	+

LEGENDA:
1 - pojedynczy
3 - seria trzystrzałowa
C - ogień ciągły bez konieczności przeładowywania
– - brak opcji

+ - posiada przybliżenie
– - brak przybliżenia
L - posiada lunetę

PROBLEMY Z KOSZENIEM

Esport. Cybersport. Sport elektroniczny. Wirtualny. Komputerowy. Wszędzie ostatnio ów esport widzę. Nie byłoby w tym nic złego gdyby nie fakt, że gdy czemuś się przyglądam, zaczynam myśleć. Ot, z takim defektem już się urodziłem. Jak to zwykle z rozsądkiem bywa, szybko burzy on tę głęboką radość świata płynącą z błogiej niewiedzy...

Sport to rywalizacja, ta zaś opiera się na istnieniu pewnej skali trudności. O tym, że różne przedsięwzięcia mają różne skale trudności, nie trzeba nikogo przekonywać. Gorzej, gdy pojawiają się ambicje, aby rywalizację przy danej skali trudności nazywać sportową.

Zastrzegam od razu: jestem głębokim zwolennikiem idei wirtualnego sportu. Jestem przekonany, że rola „rzeczywistości" wirtualnej będzie wzrastała znacznie szybciej w najbliższej przyszłości i że stanie się ona w którymś momencie bardziej istotna od prawdziwego świata (co niekoniecznie musi cieszyć). W końcu człowiekiem jest jego umysł, a nie ciało. Tym, którzy są zafascynowani swoją masą mięśniową, polecam porównać biografię Stevena Hawkinga i anatomię małpy.

Ergo: wierzę w esport. Pytanie tylko, czy wierzę w coś, co istnieje, czy w coś, co się dopiero pojawi. Trudno bowiem nazwać sportem wyścigi małżeństw w workach, biegi z jajkiem na łyżce czy rzut kabaczkiem na odległość – standardowe atrakcje festynów zakładowych. To nie jest sport, to po prostu zabawa, rozrywka w najczystszej i mało wyrafinowanej, choć niekiedy faktycznie zabawnej formie (z przewagą „niekiedy"). Kłopot w tym, że na pytanie, co kwalifikuje daną „dyscyplinę" do miana sportowej, znajduję tylko jedną odpowiedź: skala trudności. Sport to lata wyrzeczeń. Opanowanie podstaw tenisa ziemnego to ok. 2-3 lata ciężkiej nauki, po których jedynie nieliczni są w stanie nawiązać równorzędną walkę z partnerem po drugiej stronie siatki grającym kilka lat dłużej. Sporty drużynowe? Toż zgranie drużyny to lata pracy, a przecież drużynę budują gracze, którzy już lata zainwestowali w rozwój swoich umiejętności. Tym właśnie jest sport: premią dla wytrwałych.

Czym jest esport? Spójrzmy na rynek okiem producenta gier. On otrzymuje procent od sprzedanych egzemplarzy, nie od idei. Im więcej sprzeda, tym lepiej. Tym więcej sprzeda, im gra będzie bardziej przyjazna dla nowicjuszy, im szybciej pozwoli graczowi wczuć się w atmosferę świata gry. Nikt nie jest zainteresowany tworzeniem wyrafinowanych, trudnych gier, w których po pół roku od gracza tchnie „newbizmem" na kilometr. Gry konstruuje się tak, aby gracz jak najszybciej mógł mieć z grania frajdę (jedyny znany mi wyjątek – Tribes 2 - dzięki dokładnie odwrotnemu podejściu... nie zdobył większej popularności). Zatem gry komputerowe nie mają nic wspólnego ze sportem.

„Moment," ktoś zaprotestuje, „przecież jest Quake". Tam się trzeba sporo nameczyć, żeby zostać zakwalifikowanym do „strefy stanów wysokich". Często dopiero po 2 latach gracz jest w stanie nawiązać równorzędną walkę z elitą. Trudno zaprzeczyć, że pod tym względem Quake zbliża się mocno do idei sportowej rywalizacji, ale... Trzeba przyznać, że w pewnym momencie osiąga się pewien pułap nasycenia umiejętności. Czy znam ten jeden skok dodatkowo, czy nie, tak samo świetnie sobie poradzę w grze – po prostu zrobię coś innego. Jest to według mnie sygnał, że umiejętności gracza w danej grze osiągnęły pułap maksymalny.

No właśnie, do czego zmierzam? Ano do tego, że jeśli ktoś umie grać w jednego FPS-a, nie będzie miał wielkich problemów z drugim, podobnym. Owszem, gdy sam będzie musiał się uczyć, może mu to tych parę miesięcy zająć. Ale tenisa nie uczymy się przecież sami! Twierdzę, że dobrego gracza FPS można „przyuczyć" do najbliższego podobnego FPS-a w ciągu miesiąca-dwóch. Naturalnie o ile będzie pracował pod okiem doświadczonego partnera.

Czas na podsumowanie. Gry FPS – niezależnie od naszych ambicji – tworzone są tak, aby poziom trudności w ich opanowaniu nie był zbyt wysoki, a postępy szybkie. Z kolei gdy gracz osiągnie już wysoki poziom, gra nie pozwala mu na nadmiar swobody. Gry FPS w początkowej fazie nauki są więc moim zdaniem za proste by zasłużyć na miano sportowych, zaś w końcowej fazie zostawiają zbyt mało miejsca na szlifowanie umiejętności. W którymś momencie, po 2 latach grania, mogłem powiedzieć: UT mam opanowane. W tenisie ziemnym wypowiedzenie podobnego sformułowania zaryzykowałbym prawdopodobnie w okolicach XXII wieku.

Rozrywka, nie sport – tym jest obecnie to, co niektórzy nazywają esportem. Fakt, że jest to rozrywka na niektórych turniejach dobrze płatna – co Bóg jeden raczy wiedzieć dlaczego jest źródłem podniecenia dla milionów graczy nie mających szansy wygrać nawet dolara – nie upoważnia jej do określenia mianem sportowej. Sport z granie możemy dopiero zrobić, obawiam się jednak, że wpierw trzeba będzie znaleźć kogoś gotowego wyłożyć kupę czasu i kasy na opracowanie naprawdę sportowej gry. Po doświadczeniach Sierry z Tribes 2 widzę w tym pewien problem. ❐

HITMAN 2

Dengar

Do tego numeru przygotowaliśmy dla Was opis przejścia gry Hitman 2. Chociaż wydawać by się mogło, że w grze zręcznościowej wszelkie solucje nie zdają egzaminu, to zapewniamy jednak Was, że Hitman 2 to miejscami tytuł na tyle trudny, że wielu osobom przydadzą się z pewnością zamieszczone poniżej porady. Co ciekawe w grze poszczególne zadania można wykonać na kilka różnych sposobów. Podajemy te, które wydały nam się skuteczne i ciekawe, ale czasami przecież możecie wypełnić misję nieco inaczej. Powodzenia i uważajcie na swoje wirtualne plecy.

ANATHEMA

CELE MISJI:

- **zabić Don Giuseppe Guilliani'ego**
- **zabrać Guillianiemu klucz do celi**
- **uwolnić Vittorio z podziemi**
- **uciec**

Pierwsza „poważna" misja nie jest zbyt trudna, a stwarza spore możliwości potrenowania najlepszych technik eksterminacji przeciwników. Do posesji Guilliani'ego prowadzi kilka różnych dróg. Generalnie pierwsze kroki (i to biegiem) powinieneś skierować do bramy na drodze prowadzącej do posiadłości. Maszerować nią będzie bowiem niewinny listonosz z bukietem kwiatków. Dla profesjonalistów polecam bezpośredni atak, choć raczej nie obejdzie się bez nerwowej pogoni za ofiarą. Pozostali spokojnie skorzystać mogą z pomocy cichego dziewięciomilimetrowego koleżki – strzał w głowę i zaciągnięcie ciała za bramę. Teraz należy się przebrać, nie zapominając o bukiecie zielska.

1. Można odłożyć cały posiadany arsenał i ruszyć do wejścia głównego. Strażnicy przeszukają Cię, ale jesteś „czysty", a zatem możesz wejść. W budynku, zaraz przy głównym wejściu służąca odbierze od Ciebie kwiaty i nie jesteś już pożądaną osobą w willi, zatem trzeba szybko przejść do pokoju po prawej stronie, zanim zaczepi Cię ochroniarz. Teraz korzystając z mapy należy dotrzeć do pokoju oznaczonego wykrzyknikiem i zabrać stamtąd broń i amunicję. Warto kropnąć goryla patrolującego tę część budynku i wskoczyć w jego ciuszki. W zależności od preferencji można udać się albo na pięterko i zastrzelić Don'a, albo udać się po snajperkę ukrytą w garażu.

2. Druga możliwością – wygodniejszą zresztą – jest przejście w przebraniu listonosza do tylnego wejścia do posesji. Tam po cichu należy wyeliminować dostawcę warzyw. Przebierz się za niego, broń przełóż do skrzynki i wejdź z nią przez boczną bramę. Następnie zejdź do piwniczki, odłóż skrzynkę i po cichu, przez kuchnię na pięterko.

Obojętnie na co się zdecydujesz, doradzam zlikwidowanie celu w starciu bezpośrednim. Koniecznie należy bowiem zdobyć klucz, który Guilliani nosi ze sobą. Można przy okazji zapolować na jego synalka (gruby facet w białej koszuli) i odebrać mu klucze do samochodu. Po tym, z kluczami w kieszeni, zejdź do piwnicy. Po otworzeniu celi okazuje się, że nie ma tam Twego przyjaciela. Można zatem, albo pieszo ewakuować się, albo przejść do garażu zabierając koniecznie snajperkę i uciec samochodem.

ST. PETERSBURG STAKEOUT

CELE MISJI:

- **zabić generała podczas spotkania**
- **uniknąć jakichkolwiek dodatkowych ofiar podczas spotkania**
- **uciec metrem**

No i jesteś w Rosji. Po wyjściu z metra korytarzem w prawo. W skrytce 137 znajduje się niezbędny sprzęt w postaci karabinu snajperskiego SVD i amunicji. Nie ma sensu korzystać z kanałów. Po wyeliminowaniu (lub nie) żołnierzy w metrze wyjdź na powierzchnię. Warto jednak przebrać się za sołdata i korzystać ze względnej swobody na ulicach. Najlepiej skorzystać z wąskiej uliczki na południe od metra, aby znaleźć się za barykadą ustawioną na drodze. Wąski przesmyk patroluje jeden przeciwnik, zatem po cichu warto go wyeliminować. Dalej prosto do budynku oznaczonego wykrzyknikiem. Kiedy znajdziesz się w pobliżu budynku, w którym odbywać się będzie spotkanie, zacznie biec

pięciominutowy czas na dotarcie do miejsca skąd masz zdjąć cel. Najwygodniejszy punkt to pokój na drugim piętrze. Po budynku łazi żołnierz, więc warto go usunąć dla świętego spokoju. Kiedy zajmiesz miejsce przy oknie wysłuchać musisz dialogu swego alter ego z Dianą. Po odpowiednim komunikacie pozostaje strzelić w łeb celowi i wrócić do metra. Jeśli zostało Ci sporo amunicji, możesz pobawić się w majora Königa z filmu „Wróg u bram" i rozstrzelać pałętających się po mieście żołnierzy.

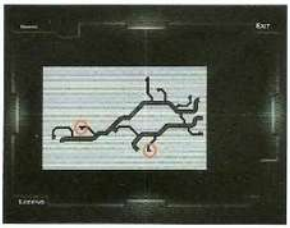
KIROV PARK MEETING

CELE MISJI:

- **zabić generała Makarova**
- **zabić łącznika mafii Igora Kubasko**

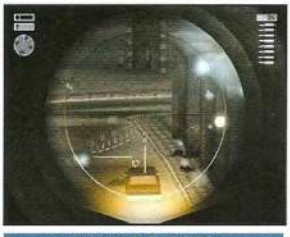
Zaczynasz na nabrzeżu. Należy wyczekać odpowiedni moment i pedem schować się za pojemnikami na śmieci po drugiej stronie ulicy, gdzie umieszczono sprzęt konieczny podczas misji. Klęcząc za pojemnikiem, należy poczekać aż patrolujący tę ulicę żołnierz odwróci się, a wtedy po cichu go zlikwidować. W przebraniu żołnierza możesz zająć się realizacją celów misji. Są trzy sposoby ukończenia zadania.

1. Możesz zabawić się w rasowego małojca i z kałaszem wbiec na plac gdzie spacerują dwaj panowie, ignorując ostrzał żołnierzy. Jeśli poczekasz z tą akcją do chwili, gdy cele będą blisko wejścia którym wbiegasz – to wtedy sukces murowany. Po ich odstrzeleniu w huraganowym ogniu z karabinów strażników, biegiem z powrotem do motorówki. Pasek zdrowia na pewno się zmniejszy, ale powinieneś to przeżyć.



2. Nieco bardziej finezyjne jest przejście kanałami do wieży radiowej oznaczonej wykrzyknikiem. Po wyeliminowaniu żołnierza pałętającego się samotnie przy niej, należy wcrapać się na jej szczyt i nastawić celownik na wyrwę w murze okalającym plac, po którym spacerują cele. Przy dobrym wyczuciu możesz obu panów zdjąć jednym strzałem. Mierz jednak w generała, do mafiosa będziesz mógł strzelać powtórnie, gdy będzie on biegł do samochodu.

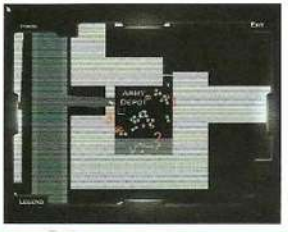
3. Najzabawniej jest jednak przejść kanałami pod samochód generała i zainstalować bombę nie wychodząc na powierzchnię, a następnie udać się na wieżę radiową. Z niej wyeliminować za pomocą snajperki kierowcę, ochroniarzy Kubasko i żołnierza pod murem otaczającym plac. Potem można spokojnie podbiec do samochodu i zainstalować drugi ładunek wybuchowy. Można wrócić na wieżę radiową, lub cerkwi (konieczna eliminacja kilku sołdatów) i strzelić w nogę lub obok celów. Pozwolić im uciec do samochodów i obserwować wybuch. Dla chętnych polecam obejrzenie z bliska wraków.



TUBEWAY TORPEDO

CELE MISJI:

- **odnaleźć wyposażenie w wojskowych ładunkach – oznaczenie „FCK"**
- **zabić generała Michała Bardachenko**
- **uwolnić więźnia z drugiego poziomu podziemi**



Zaczynasz w kanałach. Po kładce do punktu oznaczonego wykrzyknikiem i drabiną na górę. Sytuacja jest o tyle nieprzyjemna, że po małym placyku kręci się pięciu żołnierzy. Na pierwszy ogień ten najbliżej wejścia. Przydatna jest garota. Należy go zaciągnąć czym prędzej za pojemniki i zmienić odzienie. Żołnierzy atakuj w miejscach, które pokazane są na mapce [patrz rysunek], tak aby nie widzieli ciał. Na samym końcu skasuj dwójkę przy samochodzie. Z gadżetów wykorzystać możesz pager i telefon. Zostawiasz pager i z innego miejsca dzwonisz, co przyciąga uwagę strażników. W zależności od nastroju, dalszą drogę pokonujesz albo na pace ciężarówki, albo schodzisz do kanałów studzienką przy bramie i przedostajesz się przez mur na drugi placyk. Jeśli preferujesz cichą metodę, proponuję drugą drogę. Po przeskoczeniu muru trzeba szybko przebiec za budynek, poczekać aż patrolujący żołnierz do niego wejdzie i schować się za pakunki. Kiedy wyjdzie z pomieszczenia wystarczy wejść do hali, w pokoju na górze znajduje się mundur, a na parterze winda, która zwiezie Cię na pierwszy poziom bazy. Otrzymujesz dodatkową możliwość nagrania stanu gry. Korytarze na 1 poziomie roją się od strażników i kamer, zatem nie wszczynaj rozróby, chyba że preferujesz rzeź. Idź korytarzem i skręć w pierwszą odnogę w lewo. Zaraz za drzwiami stoi odwrócony plecami oficer. Usuń go po cichu i przebierz się w jego mundur, a ciało zaciągnij za beczki. Punkt wskazywany jako zaopatrzenie to szafki z kałaszami, nie ma się więc po co fatygować. Dzięki nowemu mundurowi możesz spokojnie łazić po bazie. Dodatkowo jeśli nie masz ochoty być widocznym w obiektywach kamer, możesz rozwalić serwer. W pomieszczeniu komendanta znajduje się oficerski mundur, ale podobny już dźwigasz na sobie. Należy zlikwidować żołnierza spacerującego po korytarzu – możesz pohulać, bo kamery już nie działają. Następnie po cichu usuń wojaka siedzącego za stołem. Uwaga na żołnierza spacerującego po korytarzu za siatką. Może zobaczyć ciało, zatem należy je zaciągnąć za załom muru.

Na drugim poziomie szybciutko i cicho likwidujesz jedynego mobilnego żołnierza, a następnie włamujesz się do pokoju dla widzów. Przez szybkę, przy pomocy broni z tłumikiem, ubijasz jednym strzałem generała i przez rozbite okno przechodzisz do pokoju przesłuchań. Możesz zabrać bojowy nóż. Powrót na pierwszy poziom. W pokoju z naruszoną ścianą zakładasz ładunek i detonujesz go. Buumm i szybka ucieczka kanałami do wyjścia (nie daj się otoczyć).

INVITATION TO A PARTY

CELE MISJI:

- **zabić generała Zupikova**
- **zabezpieczyć teczkę**

Prosta misja, choć warto się w niej pospieszyć. Zaraz po wejściu możesz kropnąć kelnera i wskoczyć w jego ciuszki albo też zajac się gorylem spacerującym opodal. Wygodniejsze jest przebranie się za ochroniarza. Jeśli chcesz być kelnerem, pofatyguj się po wyposażenie z truciznę. Teraz przez furtkę w bocznym murze, skieruj się do wejścia do garażu (po prawej stronie budynku) i kuchni. Można bawić się w trucicielstwo, ale o wiele wygodniej jest wyruszyć „na pokoje". Przebranie ochroniarza wzbudza mniejsze podejrzenia i dlatego polecam właśnie je. W ambasadzie skieruj się na piętro. O ile ambasador nie ruszył się jeszcze z sali balowej, pędź do biura po prawej stronie. Zacząj się w pokoju z cichą pukawką. Po chwili dotrze ambasador i otworzy sejf. Niecierpliwi mogą go stuknąć zanim to zrobi i zabrać kod. Tak czy inaczej, dostajesz w łapki walizkę. Pośpiech jest wskazany, ponieważ w pewnym momencie do akcji włącza się oficer Specnazu. Jeśli nie Ty, to on wyeliminuje ambasadora i przejmie walizkę, a skurczybyk jest niezwykle wytrzymały. Po zdobyciu teczki wypada zejść na dół i zaczekać na generała, który wychodzi z sali balowej do jednego z pokoi. Cichy strzał i możesz wracać na motorówkę.

TRACKING HAYAMOTO

CELE MISJI:

- **zabić Hayamoto juniora**
- **umieścić w ciele urządzenie nadawcze**
- **uciec**

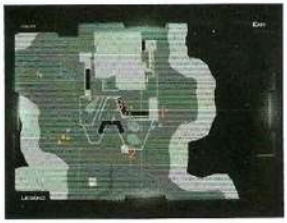
Bardzo łatwa misja. Polecam uzbroić się w snajperkę. Po kolei ściągasz strażników na zewnątrz, poczynając od tego stojącego przy głównym wejściu. Następnie obchodzisz budynek i dostajesz się na zaplecze kuchni. Po cichu eliminujesz trzech pałętających się w tej części domu ochroniarzy. Zabierasz im automaty, amunicję uzupełniasz w jednym z pokojów i spokojnie zza węgła, tym razem bez zachowania dyskrecji, masakrujesz ochroniarzy yakuzy, a potem jego samego. Jest ciut twardszy niż reszta, ale seria w głowę i spokojnie kończysz misję.

Możesz też zdecydować się na finezyjną akcję. Musisz szybko i bezszelestnie przekraść się do garażu. Stamtąd wkraczasz do domu. Warto cicho zdjąć strażnika w pokoju przy garażu. Następnie pędem po kimono znajdujące się w pokoju oznaczonym wykrzyknikiem. W kuchni w miseczkach z chińskim jedzeniem umieszczasz transponder, a z pokoju gospodarczego przy kuchni zabierasz kawałek zatrutej ryby, który także wrzucasz do posiłku. Pozostaje Ci tylko życzyć „smacznego Hayamoto san". Uprzejma gejsza dostarczy trefne danie na stół. Ważne jest jednak tempo akcji.

HIDDEN VALLEY

Cel misji:

- **znaleźć sekretne przejście**



Droga jest banalnie prosta – zresztą na mapie widać gdzie trzeba dotrzeć. Problem leży w tym jak zrobić to najłatwiej. Generalnie na upartego można albo trzymając się wyłącznie powierzchni, albo podziemiami. Najwygodniejszym wariantem jest jednak skorzystanie z obu tras. Zaczynasz biegnąc po obrzeżu mapy za budynek, do miejsca gdzie złożono Twój sprzęt. Pamiętaj, żeby zabrać całą amunicję do kuszy, przyda Ci się bardzo w następnym etapie. Z tego względu nie warto marnować ani jednego bełtu w tej misji. Przy Twoim ekwipunku kręci się śnieżny ninja, zatem wyeliminuj go i wskocz w jego ubranko. Następnie niespiesznie unikając bliższych kontaktów z patrolami – Twój strój zwiedzie ich tylko na odległość, a bliższe sprawdzenie Twojego ID wykaże kim jesteś – kieruj się do drugiego wejścia do podziemi. Schodzisz – uwaga na ninja patrolującego trzy pokoje z drabiną. Zresztą z nim nie musisz postępować cicho. Wzdłuż prawej ściany idziesz do trzeciego wyjścia na powierzchnię. Jeśli jakiś patrolujący ninja zaczepi Cię, spokojnie palnij mu w łeb. Dalej podziemiami trudno jest się przedrzeć bo duża grupa ninja blokuje wyjście z tunelu. Ciężarówką również nie da się dalej przejechać, bo warto wspomnieć, że jeżeli zdecydowałeś się od początku zagłębić w podziemia – możesz zabrać się na pace przejeżdżających samochodów ciężarowych. Trzecim wyjściem wydostajesz się na powierzchnię i biegiem na obrzeżach doliny kierujesz się do sekretnego przejścia. Do nikogo nie musisz strzelać. Tę misję można przejść uśmiercając zaledwie dwóch przeciwników, a może i mniej? Pamiętaj tylko, żeby zabrać kuszę.

AT THE GATES

CELE MISJI:

- **dostać się niepostrzeżenie do zamku**
- **oczekiwać na dalsze rozkazy**

Misja nie należy do najłatwiejszych. Zaczynasz na pustkowiu z rzadka patrolowanym przez śnieżnych ninja. Można ich bez problemu po kolei wyeliminować kuszą. Nieprzyjemnie robi się w sytuacji, gdy zaczną namierzać Cię snajperzy z wież. Strzelają szybko i śmiertelnie groźnie. Najlepiej wychylając się zza osłony, np. krawędzi doliny eliminować ich za pomocą kuszy z dalekiego dystansu. Pamiętaj, że z kuszy jedynie strzał w głowę jest śmiertelny. Ja kilkakrotnie przechodziłem tę misję i zawsze musiałem zestrzelić snajperów – inaczej nie unikniesz ich ognia, a 1-3 ich strzały są śmiertelne. Po wyeliminowaniu tego zagrożenia wyłącz zasilanie w punkcie nr 1. Teraz mniej więcej z tego miejsca, warto zabić snajpera z wieży przy bramie zwróconego twarzą do dziedzińca. Potem przez główną bramę do barbakanu. Na piętrze po raz pierwszy pojawiają się ninja z mieczami. Najlepiej zakraść się i zdejmować ich SMG serią w głowę, zanim nie zeskoczą. Jeśli atakują, strzelaj krótkimi seriami mierząc w szyję. Odrzut sprawi że seria „przetnie" twarz ninja, po tym jak wykona on unik – powtórz manewr. Teraz spokojnie wyłączasz punkt nr 2 nie obawiając się snajpera. Następnie rampą z prawej strony w górę. Uważaj, korytarza bronią niewidoczni na mapie ninja, czający się na belkach. Na jego końcu punkt nr 3. Wyłącz go i biegiem do wejścia na zamkową wieżę.

SHOGUN SHOWDOWN

CELE MISJI:

- **wyeliminować Hayamoto**
- **zabezpieczyć konsolę obsługującą system rakietowy**
- **uciec z zamku**

Nie ma rady. Na początku tej misji czeka Cię mała jatka. Musisz powoli wejść na schody prowokując strażników czekających przy ścianie. Gdy tylko to się stanie, odwróć na klatkę. Skasuj atakujących ninja. Potem na dziedziniec i do dużej sali, gdzie wykrzyknikiem oznaczono żółtą kartę magnetyczną. Następnie wybij wszystkich strażników. Ci w pokojach odpoczywają, więc jeśli jesteś szybki, nawet nie wyciągną broni. Na parterze korzystając z karty możesz wejść do zbrojowni i uzupełnić amunicję do SMG-SD6. Nie szalej z nią, będzie Ci potrzebna. Po schodach na piętro. Jeśli nie będziesz się skradał, skrzypiąca podłoga zdradzi Twoją pozycję. Można pozwolić sobie jednak na komfort rozstrzelania ninja na tym piętrze – broń automatyczna bardzo wskazana. Przez drzwi z zasłoną laserową do góry. Na drugim piętrze można łatwo znienacka zlikwidować ninja z mieczem i na górę. Trzecie piętro jest kluczowe. Jeśli uda Ci się tutaj dorwać panią Hayamoto, możesz ją zneutralizować i zabrać specjalną kartę. Jeśli nie, to musisz przebić się do pokoju z komputerami i włączyć alarm. Gdy zbiegnie ona (niestety wraz ze strażą) wykończ ją i weź kartę – jeśli pojawi się sam Hayamoto, tym bardziej zlikwiduj go. Hayamoto może próbować ucieczki do helikoptera na dziedzińcu. Przerwij jego bieg po życie. Jeśli nie zneutralizowałeś ani jego, ani pani Hayamoto, spróbuj piętro wyżej. Może też pałętać się tutaj córka Yakuzy. Ona też ma specjalną kartę więc... Na kolejnym piętrze kilku ninja pilnuje wejścia do pokoju szefa. Tutaj potrzebna jest specjalna karta. Zlikwiduj ich. Na górze Hayamoto z jednym ninja. Teraz tylko do skarbca, możesz też zabrać pistolet z tłumikiem. Po wszystkim odlatujesz helikopterem. Kiedy zabijesz szefa, nawet po oczyszczonym uprzednio budynku, kręcą się pojedynczy ninja – zatem uważaj.

BASEMENT KILLING

CELE MISJI:

- **odnaleźć i zabić Charliego w bazie**
- **zneutralizować system monitorujący windę**

W budynku przebywa masa policjantów, zatem do roboty. Najpierw biegiem do pokoju po prawej stronie, gdzie leży Twój sprzęt. Mniej więcej tam kręci się jeden policjant, którego musisz sprawnie i cicho zneutralizować. Wskakujesz w gustowny strój i zabierasz sprzęt, pamiętasz szafkę nr 137?

1. Teraz spokojnie do pomieszczenia pralni. W zsyp wrzuć bombę i przejdź do Fire Depot. Tam wskocz w ciuszki strażaka, nie zapomnij o strażackim toporze. Możesz przebiec przez skanery. Policjanci nie będą reagować dopóki trwać będzie alarm przeciwpożarowy. Schodami przeciwpożarowymi do podziemia. W pokoju oznaczonym wykrzyknikiem zlikwiduj dyskretnie policjantów i włam się do pomieszczenia ze schodami prowadzącymi w dół. Zbiegnij nimi aż do pokoju, który wygląda tak jak pokój przeciętnego gracza i zabij Charliego. Z powrotem do pokoju z windą w piwnicy. Rozwal monitor przy drzwiach i wejdź do windy.

2. Równie dobrze możesz w przebraniu policjanta dostać się do Food Depot. Czekasz na dostawcę pizzy, zamieniacie się ubraniami i ze specjalnym zamówieniem ruszasz do podziemi. Zanim to zrobisz pozbądź się całego arsenału. Spokojnie przechodzisz przez skaner i windą w dół. W piwnicy dyskretnie zaduś policjanta i weź jego spluwę. Teraz do pokoju

Charliego. Podchodząc ofiarę uważaj na pudełka po pizzy. Jeśli na nie nadepniesz cel będzie czujny i być może naciśnie alarm zanim go wyeliminujesz. Zajdź go z boku i użyj garoty lub po prostu zastrzel. Pozostaje Ci zniszczyć monitor umieszczony w pokoju ze strażnikami znajdującym się w podziemiach.

THE GRAVEYARD SHIFT

CELE MISJI:

- **założyć urządzenie hakujące na serwerze**
- **znaleźć wyjście**

Bardzo łatwa misja. Najprościej wszczął alarm w wąskim korytarzu i za pomocą SMG zlikwidować wszystkich strażników. Można też bardziej finezyjnie poprzestać na dyskretnym uśmierceniu jednego z nich i w przebraniu wykonać zadanie. W każdym razie musisz zabrać kartę z pokoju administratora (Sys. Adm.) Dzięki niej dostaniesz się do serwera, gdzie założysz pluskwę. Druga karta znajduje się w pokoju oznaczonym wykrzyknikiem, obok kanciapy policjantów. Włam się, zabierz ją i możesz dostać się do pokoju z urządzeniami sterującymi klimatyzacją. Rozwal je. Dzięki temu, gdy będziesz rozbijał szybę, aby zejść na pomost – nie będzie alarmu. Na kładce sprzątnij policjantów.

THE JACUZZI JOB

CELE MISJI:

- **zabić Charliego Sidjan**
- **skraść pieniądze**
- **skraść statuetkę**

Przez barierkę na balkon. Czając się przy drzwiach możesz wyeliminować wszystkie strażniczki w bikini i policjantów (sami wyskakują na balkon). Ze stolika w dużym pokoju weź noktowizor. Potem w pokoiku przy windzie rozwal system zabezpieczający i dopiyw prądu. W salonie naprzeciwko odsuń obraz, otwórz sejf i weź pieniądze, a z korytarza statuetkę. Być może nadjechał już windą technik, zatem kropnij go w ciemnościach. Teraz do łaźni. Charlie nie będzie uciekał. Możesz go efektownie zgarotować. Po tym szybko do windy, zanim nadjadą policjanci z bronią automatyczną.

MURDER AT THE BAZAAR

CELE MISJI:

- **zabić porucznika**
- **zabrać mapę z lokacją pocisków porucznika**
- **zabić pułkownika Mohamada Amina**
- **zabrać klucze pułkownikowi**

Znowu masz wybór między łatwą rzeźnią, lub nieco kłopotliwą finezyjną akcją. Wystarczy się bowiem ustawić przy bramie koło kwatery straży i rozstrzelać wszystkich, możesz też:

1. przekraść się do kwatery straży (wykrzyknik na mapie). Zabrać snajperkę i amunicję, wleźć na dach i wszcząć masakrę. Uważaj tylko na pułkownika, który będzie uciekał lewą bramą. Musisz go zdjąć zanim dobiegnie do głównej, zamkniętej bramy. Poczekaj na dachu, a wszyscy podejdą Ci pod lufę.

2. Na mapie zaznaczone jest jeszcze jedno wejście na dachy (na dole mapy). Przejdź tam obchodząc kwaterę porucznika. Znajdziesz się na dachu, do którego przylegają okna bazaru. Wyczekaj moment, aż przechodzić będzie pułkownik i wyeliminuj go w pierwszej kolejności. Reszta sama podejdzie po śmierć. Pamiętaj tylko, póki chodzisz po ulicach, żeby w ubraniu cywila nie pokazywać broni.

THE MOTORCADE INTERCEPTION

CELE MISJI:

- **zlokalizować Twój „kontakt"**
- **zabić lokalnego szejka**
- **uniknąć strat wśród żołnierzy ONZ**

Moja rada – przebij się do miejsca gdzie oczekuje konfident. Nie ma zbyt wiele czasu, zanim nadjedzie konwój, zatem nie ma co kombinować. Z konkretną snajperką zasadź się na dachu przy drodze i czekaj na kawalkadę. Cel najłatwiej zdjąć zanim samochód wjedzie za bramę. To musi być jeden precyzyjny strzał. Kiedy tylko trafisz uciekaj wzdłuż przeciwległych obrzeży miasta. Dobrze jest zabrać z sobą MI95, przyda się w kolejnej misji.

TUNNEL RAT

CELE MISJI:

- **dostać się do podziemi**
- **zabić Yussefa Husseina**
- **przetransportować bezpiecznie ładunek na powierzchnię**

Korzystając z potężnej snajperki oczyść powierzchnię. To istotne, aby nikt nie pozostał żywy. Potem możesz zejść południowymi schodami. W bazie jest mnóstwo „turbaniarzy". Raczej trudno przekradać się między nimi więc urządź im krwawą łaźnię. Skieruj się na prawo. Przyuważ wroga z M60, warto mieć taką zabawkę. Hussein siedzi w okrągłym pokoju po prawej stronie. Zajmij się nim. W środku bazy znajduje się generator, który możesz wyłączyć, jeśli lubisz walczyć w ciemnościach. Dodatkowo dookoła chodników płyną kanały, którymi można przechodzić niepostrzeżenie. Tylko kto ma ochotę taplać się w rynsztoku. Przy północnym wyjściu możesz uwolnić więźnia, pamiętaj tylko żeby wcześniej oczyścić mu drogę ucieczki na powierzchni. W końcu uruchom windę i wyjedź z ładunkiem na powierzchnię.

TEMPLE CITY AMBUSH

CELE MISJI:

- **spotkać się z agentem Smithem**
- **agent musi przeżyć**

Zaczynasz od wizyty u miejscowego konfidenta, u którego warto się dozbroić. Teraz możesz rozpocząć metodyczną eksterminację członków sekty. Najłatwiej jest poczekać aż któryś będzie przechodził obok drzwi pomieszczenia, w którym stoisz i trach... Kolejni zbiegną się sami, a manewr ten można powtarzać. Kiedy posprzątasz, ruszaj do Smitha na północnym zachodzie. Otrzymasz nowe zadania:

– zabić dwóch zabójców;
– przynieść zdjęcia ich trupów Simthowi.

Sprawa jest stosunkowo prosta. Jeden z nich, ze snajperką zaczai się gdzieś na piętrze sklepików przy wschodnim rynku. Wystarczy go zajść od tyłu i zgarotować. Potem tylko fotka i można ze snajperką zająć jego miejsce czekając na drugiego, który patroluje ryneczki. Ze zdjęciami wróć do Smitha a on wskaże Ci tajemne przejście, które zostanie zaznaczone na mapie. Uważaj tylko na drugą parkę za-

bójców na drugim końcu ulicy. Obejdź ich i zabij. Teraz możesz wejść do sklepu z dywanami. Gdy podejdziesz do jednego z nich zawieszonego na ścianie – kończysz misję.

THE DEATH OF HANNELORE

CELE MISJI:

- **odnaleźć klucz do ukrytego pokoju**
- **zabić doktor von Kampard**
- **ukryć jej ciało**
- **żadnych ofiar wśród cywili**

Najpierw poczekaj aż podejdzie najbliższy ochroniarz i zlikwiduj go po cichu. Następnie przy użyciu snajperki zdejmij dwóch ochroniarzy przed zachodnią częścią budynku. Przejdź na lądowisko. Z brzegu przy platformie dla śmigłowców ustrzel dwóch strażników przed drugim wejściem. Do szpitala, przebrawszy się za strażnika, możesz wejść prawym wejściem lub kanałami, których wylot znajduje się pod lądowiskiem dla śmigłowca. Tą drogą wyjdziesz przez basenik na środku holu. Z magazynu weź klucze. Możesz zdecydować się na otrucie pani doktor, ale łatwiej jest po prostu wkroczyć i zdjąć ją za pomocą pistoletu z tłumikiem. Uważaj tylko, żeby nie przyleźli jacyś pacjenci, kiedy będziesz ciągnął jej trupa do sekretnego pokoju. Z wyspy odpłyń, ze snajperką, przyda się w kolejnej misji.

TERMINAL HOSPITALITY

CELE MISJI:

- **zabić przywódcę sekty**
- **uciec z wyspy**

Zaczynasz na morskim brzegu. Warto za pomocą snajperki uporać się z okolicznymi przeciwnikami. Potem kieruj się na zachód wyspy, do punktu oznaczonego wykrzyknikiem. Zanim tam dotrzesz wejdź na wzniesienie nieopodal tego punktu. Korzystając z wysokości i snajperki oczyść sobie przedpole. Korzystasz z arsenału i przebrania i z drugiego wzniesienia eliminujesz „turbaniarzy" wychylających się tu i ówdzie na dachu i galeriach budynku. Następnie kieruj się na drugi punkt zaznaczony wykrzyknikiem, po zachodniej stronie budynku. Obok niego znajduje się pokój, do którego możesz wejść przez okno. Piętro wyżej w tym miejscu leży lekarski kitel – bardzo przydatny.

W zależności od nastroju możesz albo metodycznie wymordować wszystkich ochroniarzy, albo w przebraniu lekarza zjechać windą do podziemi. W pierwszym pokoju zaznaczonym wykrzyknikiem, po lewej stronie znajduje się skalpel. Zabierz go i ruszaj wykonać „operację". We właściwym pokoju operacyjnym znajdują się członkowie sekty. Podejdź do pacjenta i uśmierć go skalpelem. Kiedy będziesz schodził na nabrzeże wyspy, zaatakuje Cię zawodowy zabójca. Kiedy zacznie uciekać nie goń go. Nawet jeśli wskoczysz za nim w boczne drzwi, zginiesz w wyniku wybuchu bomby.

ST. PETERRSBURG REVISITED

CELE MISJI:

- **zabić Sergeia Zavorotko**
- **uciec metrem**

Poznajesz okolice? Zaczynasz standardowo od zajrzenia w szafkę nr 137. Znajduje się tam snajperka w sam raz na tę akcję, ale nie ma amunicji. No cóż ta misja będzie różniła się od poprzednich. Zostałeś po prostu wystawiony. Z tego względu od Twej dobrej woli zależy czy pofatygujesz się do drugiego punktu zaopatrzeniowego. Naboje, które tam znajdziesz, to bezwartościowe ślepaki. Tak czy inaczej najlepiej jest utłuc jakiegoś ochroniarza i przywłaszczyć sobie jego broń. Najwłaściwszą personą do tego celu jest goryl łażący po południowej części placu za drugim punktem zaopatrzenia. Można go garotować, choć łatwiej załatwić skurczybyka kolbą snajperki. Potem kolej na jego koleżków i czas wstąpić do budynku, w którym przebywa cel. Zalecane wejście tylnymi drzwiami. I tak jest sporo ochrony, więc będzie dużo strzelania. Pamiętaj, żeby podnosić wszystkie magazynki. Na pięterku, jeśli wejdziesz prawym wejściem, zdziwisz się mocno – oto agent z Twojej agencji, który za snajperką czekał aby, zapolować na Twój skalp. Nie masz wyboru. Po jego uśmierceniu możesz jeszcze wstąpić do pokoju, w którym przebywa cel. Okaże się, że to tylko tekturowa atrapa. Czas wrócić do metra. Polecam drogę kanałami, jako że przy wejściu do metra czai się cała zgraja ochroniarzy. W kanałach też pojawiają się niemilcy, ale nie występują w zbyt wielkim zagęszczeniu. Na stacji nie oglądaj się za siebie, tylko pruj prosto do metra.

REDEMPTION AT GONTRANNO

CELE MISJI:

- **zabić Sergeia Zavorotko**
- **uratować Vittorio**

Zaczynasz kiepsko, bo tylko z garotą na dziedzińcu patrolowanym przez przestępców. Odczekaj chwilę, aż rozdzieli się dwójka po prawej stronie, przy bramie do ogrodu na zapleczu kościoła. Próby garotowania wrogów kończą się tragicznie, więc najprościej jest... przebiec między nimi. Bez zatrzymywania biegniesz w prawo, otwierasz bramę, zeskakujesz ze schodów i jesteś przed komórką z Twoim osobistym arsenałem. Wbiegnij tam i chwyć coś szybkostrzelnego, zaraz bowiem wpadną za Tobą zaskoczeni przeciwnicy. Podczas Twego biegu nie powinni nawet zdążyć wystrzelić. Wykańczasz ich zatem skutecznie przy drzwiach i dozbrajasz się.

Zanim wyjdziesz na ostatnie polowanie, praktycznie z progu swej komórki, zdejmij przy pomocy broni dalekiego zasięgu, snajpera czającego się na rusztowaniu przy kościele. Potem bocznym wejściem po klucze do kościoła. Możesz schodami podejść nieco wyżej, żeby spojrzeć jak rozlokowane są cele. Wyjdź i wejdź, tym razem głównym wejściem. Rozwalaj wszystkich, a potem czyść galerie nad nawami bocznymi. Otwierasz drzwi na galerie, seria i uskok, bo snajperzy mają mordercze pukawki. Z galerii snajperką czyścisz cały dół, aż do komunikatu stosownej treści.

Teraz już najwyższy czas na głównego niemilca. Trzyma on ojca Vittorio w konfesjonale, zatem zaaplikuj mu pokaźną dawkę ołowiu przez kraty. W pewnym momencie powali on zakładnika i wybiegnie na chór. Sprawa jest delikatna, gdyż facet nieźle strzela. Otwierasz zatem drzwi, seria w głowę i unik. Manewr powtarzasz aż do skutku.

Przy odrobinie szczęścia uda Ci się bezproblemowo ustrzelić go ze snajperki z dystansu. Teraz pointa, filmik i pozostaje czekać na *Hitmana 3*. ❐

THE SUM OF ALL FEARS

Piotr Bilski „Alien"

Najnowsza produkcja oparta na dziele Toma Clancy'ego jest, zarówno pod względem rozwiązań technicznych, jak i merytorycznych, kontynuacją serii *Rainbow Six*. Oznacza to, że zarówno zadania do wykonania, jak i taktyka walki, są w obu przypadkach bardzo podobne. Ponieważ jednak The Sum of All Fears zawiera kilka modyfikacji, warto poświęcić im nieco więcej uwagi, zwłaszcza jeśli dotyczą one inteligencji przeciwników, jak i konkretnych rozwiązań na poziomie strategicznym.

OPTYMALIZACJA

The Sum of All Fears nie jest grą przesadnie długą ani trudną, zwłaszcza dla osób obeznanych z regułami ***Rainbow Six***. Niemniej istnieje kilka spraw, które warto poruszyć, jeśli mówimy o konfiguracji środowiska gry, dzięki czemu można uzyskać z gry maksimum przyjemności.

Przede wszystkim należy zauważyć, iż w programie istnieje kilka opcji, które można zmodyfikować, uzyskując mniejszy lub większy realizm. Graczom doświadczonym należy przede wszystkim polecić zwiększenie poziomu trudności do maksimum, poniżej tego progu nie zauważą nawet najmniejszych problemów z eliminacją nieprzyjaciela, który będzie na ogół stał tyłem do atakującego oddziału lub reagował na jego akcję z dużym opóźnieniem. To jednak nie wszystko. Równie istotna jest decyzja o ewentualnym wyłączeniu możliwości zapisywania stanu gry w czasie akcji (co zmusza do bezbłędnej pacyfikacji całego terenu) oraz rezygnacja z automatycznego namierzania celu. Należy jasno stwierdzić, iż pierwsza sprawa decyduje o jakości całej zabawy. Jeśli bowiem godzimy się na skorzystanie z ułatwienia podczas misji, każde zadanie staje się tak naprawdę dziecinnie proste. Wystarczy co chwilę zapisywać stan gry, aby wyeliminować wszystkie zagrożenia za którymś razem. Z tego powodu warto podjąć ryzyko i spróbować swoich sił w „prawdziwej" walce. Oczywiście brak możliwości zapisu w czasie walki znacząco ją utrudnia, jednak dopiero wtedy zabawa nabiera kolorytu. Wówczas jest również znacznie trudniej ukończyć zadanie nie tracąc żadnego żołnierza, co zresztą powinno być dodatkowym celem samym w sobie (choć oczywiście istnieje w programie odpowiednia opcja, która wymusza przejście wszystkich członków Twojego zespołu). Granie bez zapisywania stanu misji wymusza również bardzo dokładne sprawdzanie penetrowanego terenu i rozważną eksplorację pomieszczeń, co automatycznie zwiększa realizm rozgrywki.

Nie mniej istotna jest decyzja dotycząca korzystania z automatycznego celowania. Tutaj wybór nie jest już oczywisty, bowiem używanie samonaprowadzającego się celownika ma zarówno zalety, jak i wady. Przede wszystkim, jego posiadanie, znacząco ułatwia mierzenie do przeciwnika. Oczywiście po użyciu czujnika ruchu pozycja wroga w pomieszczeniu jest znana, jednak należy jeszcze wkroczyć do środka i płynnym ruchem nakierować broń, co nie jest łatwe. Automatyczny celownik praktycznie wszystko załatwia, jednak nie jest bezbłędny i przy jego użyciu bezpieczniej jest ostrzelać ofiarę dłuższą serią (lub kilkoma krótkimi). Z tego powodu profesjonaliści zapewne zechcą sami celować do nieprzyjaciół, pozostałym użytkownikom radzę jednak (przynajmniej na początku) wspomagać się tym rozwiązaniem. Podobnie ma się sprawa z automatycznym zmienianiem magazynków. Dopiero po wyłączeniu tej opcji staje się jasne, jak duże znaczenie ma ona dla komputerowego żołnierza.

Pewien problem może sprawiać walka w warunkach nocnych. Mam tu głównie na myśli penetrację ciemnych pomieszczeń, gdzie nie można liczyć na światło słoneczne lub to pochodzące z lamp. Teoretycznie reguły gry wymagają w tym momencie użycia okularów na podczerwień, co pozwala na rozróżnianie kształtów, jednak utrudnia lokalizację nieprzyjaciół. Na szczęście istnieje nieco inny sposób na ułatwienie sobie życia. Jak wiadomo, program dysponuje dość szerokim pasmem zmiany jasności obrazu (gamma correction). W przypadku natrafienia na zadanie nocne wystarczy znacząco rozjaśnić obraz, dzięki czemu nawet pokoje bez okien będą bardzo dobrze widoczne. Dzięki temu można śmiało przeprowadzać atak bez dodatkowego osprzętu. Przy okazji chciałbym zwrócić uwagę na pewien problem w przypadku zadań rozgrywających się w nocy. Na terenie walki można spotkać wieże strażnicze omiatające teren przy pomocy reflektorów. Najbardziej oczywistą metodą usunięcia zagrożenia z tej strony jest zestrzelenie źródeł światła. Niestety, na ogół wiąże się to z wykryciem oddziału, który traci w tym momencie przewagę zaskoczenia.

Jak natomiast ukończyć grę w pięć godzin? To bardzo proste – wystarczy zapewnić sobie tylko możliwość zapisywania gry w czasie akcji. Teraz należy w każdej misji zachowywać się możliwie agresywnie, nie czając się niepotrzebnie za rogiem, lecz błyskawicznie atakować i zabijać wszystkich nieprzyjaciół, jacy staną na drodze. Komfort psychiczny wynikający z posiadania mechanizmu load/save pozwala na dużo bardziej brawurowe akcje, co jednocześnie przyczynia się do większej skuteczności na polu walki. Oczywiście wówczas cały realizm pryska, bowiem śmierć żołnierza służy tylko jednemu celowi – lokalizacji przeciwnika. Chwilę później można zaś zacząć zabawę w tym samym miejscu, mając jedynie większą wiedzę na temat otoczenia.

TAKTYKA WALKI

Przede wszystkim należy zauważyć, iż przeciwnicy najczęściej nie są świadomi obecności oddziału atakującego. Większość terenu można zatem opanować nie wzbudzając zainteresowania nieprzyjaciela, atakując znienacka i szybko likwidując wszystkie zagrożenia. Aby to jednak stało się możliwe, trzeba przyjąć do wiadomości, iż pomimo trzyosobowego składu zespołu uderzeniowego tak naprawdę grający zdany jest wyłącznie na własne siły. Nie należy w żadnym wypadku pozwalać pozostałym członkom grupy na samodzielne działanie, bardzo rzadko udaje się tą metodą dokonać czegoś konkretnego. Żołnierze sterowani przez komputer okazują się niezbyt celni, poza tym reagują dość wolno na zmianę sytuacji. Jeśli zatem mamy zamiar ukończyć zadanie bez strat własnych (a jest to zawsze pożądane), należy wszystkiego dopilnować osobiście. Trzeba więc atakować jako pierwszy, zawsze wchodzić do pomieszczenia przed innymi i raczej ryzykować życiem własnym, niż zdrowiem podwładnych. Trzeba również zadbać o ich bezpieczeństwo, a to oznacza konieczność upewniania się, iż pozostali komandosi stoją w pozycji uniemożliwiającej ich trafienie przez przeciwnika.

Wkraczanie do nowego pomieszczenia może odbywać się na trzy sposoby. Pierwszy to klasyczne wtargnięcie z błyskawiczną lokalizacją celów, a następnie ich eliminacja zanim terroryści zdążą zareagować. W takim momencie jesteś oczywiście zdany wyłącznie na siebie, dlatego dobrze jest wychylić się zza przeszkody i obejrzeć terytorium nieprzyjaciela, potem zaś zaatakować w pozycji wyprostowanej lub będąc w przysiadzie. Warto zauważyć, iż przeciwnik często korzysta z tej drugiej pozycji, przede wszystkim warto więc szukać go za jakąś przeszkodą lub przy ścianie. Atak bez dodatkowego oprzyrządowania jest skuteczny w sytuacji, gdy pozycje oponentów są dobrze znane i nie spodziewamy się oporu z ich strony. Dużo częściej jednak terroryści stoją twarzą do drzwi wejściowych i strzelają gdy tylko zauważą jakiś ruch. W takiej sytuacji należy ich wyeliminować lub ogłuszyć, dzięki czemu nie ponosi się ryzyka. W przypadku użycia granatów hukowych należy otworzyć drzwi stojąc tuż przy ścianie, tak aby nieprzyjaciel nie mógł niczego dostrzec. Następnie trzeba szybko zmienić oręż i wymierzyć rzut tak, aby granat po odbiciu się od ściany, którą widzisz, trafił mniej więcej w środek pomieszczenia. Warto też odsunąć się od wejścia, jeśli bowiem pokój jest mały, rzucający żołnierz może sam paść ofiarą własnej broni. Tuż po rzucie (zanim granat wybuchnie) trzeba chwycić do ręki broń palną i zaraz po eksplozji zaatakować – przeciwnik nie będzie stawiał oporu.

Jeśli za drzwiami znajduje się przeciwnik, lepiej nie ryzykować i ustawić swoich żołnierzy za sobą, samemu zaś stanąć nieco z boku i otworzyć drzwi w taki sposób, aby terroryści nie mogli Cię zobaczyć.

Choć wychylanie się jest niebezpieczne, może dostarczyć informacji na temat liczebności i rozstawienia żołnierzy przeciwnika. Jeśli masz szczęście, zdołasz zlikwidować nieprzyjaciół, zanim Cię spostrzegą.

Granatu bojowego używa się dokładnie w ten sam sposób, z tym, że nie trzeba już przygotowywać się do ataku. Jeśli po eksplozji usłyszysz jęki rannych i umierających, znaczy to, iż wykonałeś swoje zadanie prawidłowo. W przypadku posiadania granatnika, stanowiącego wyposażenie dodatkowe, jego użycie jest bardzo podobne, z tym że nie można liczyć na to, że pocisk się odbije od ściany i trafi gdzie indziej. Jeśli chcesz go użyć, musisz celować bardzo blisko ofiary, a to oznacza wystawienie się na ostrzał.

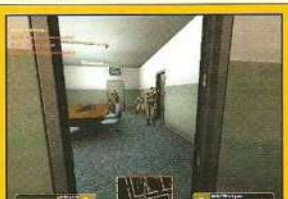
Z pewnością do najtrudniejszych przeciwników w grze (oprócz elitarnych terrorystów) należą snajperzy. Ich ogień jest bardzo celny i każdy komandos po pojedynczym trafieniu praktycznie nie nadaje się do dalszej walki. Co gorsza, snajpera bardzo trudno jest namierzyć, a to ze względu na wyjątkową umiejętność ukrywania się za przeszkodami. Kiedy zatem po raz któryś Twoi ludzie po wejściu do tej samej lokacji padają już po pierwszym strzale, a Ty nie masz pojęcia, skąd prowadzony jest ogień, możesz być pewien, iż padłeś ofiarą strzelca wyborowego. Wówczas trzeba bardzo ostrożnie wychylić się i dokładnie obejrzeć otoczenie. Szukaj przeszkód, za którymi może znajdować się przeciwnik. Zanim go nie wyeliminujesz nie powinieneś ujawniać swej pozycji. Można co prawda szybko przebiec przez zagrożony teren, jednak zwykle wiąże się to z utratą jednego ze swoich ludzi. Snajper zawsze jest w pewnym stopniu widoczny, jeśli zatem posiadamy broń wyposażoną w dalmierze, nie powinno być większych problemów ze znalezieniem go.

Kilka słów warto poświęcić żołnierzom własnej drużyny. Jak już to zaznaczono wcześniej, nie nadają się oni do samodzielnej walki, są bowiem zbyt słabi, nie ma się więc czemu dziwić, gdy większość zestrzeleń przypada komandosowi kierowanemu przez gracza. Okazuje się jednak, iż są oni bardzo przydatni podczas ubezpieczania tyłów, likwidując przeciwników, których w danej chwili nie widzisz. Jeśli jednak wymiana ognia prowadzona jest dłuższy czas bez wyraźnego efektu (tzn. bez krzyków ranny i zabitych), powinieneś wycofać się z pomieszczenia, w przeciwnym wypadku za chwilę jeden z żołnierzy będzie martwy. Poza tym można również nakazać swoim podwładnym unieszkodliwienie wrogów przy pomocy granatu hukowego. Jest to jednak zalecane tylko w sytuacji, gdy wróg nie stoi tuż za drzwiami, celując w nie. Jest to wygodniejsza metoda, Tobie bowiem pozostaje tylko eliminacja ogłuszonych terrorystów.

Na terenie akcji znajdują się również inne drużyny sojusznicze, którymi jednak nie można sterować. Poruszają się samodzielnie, ewentualnie czekając na sygnał z Twojej strony, aby wejść do akcji. Nie należy się nimi zbytnio przejmować, straty w takich oddziałach w ogóle nie obciążają Twojego konta.

Wrzucanie granatu do pomieszczenia, którego broni przeciwnik, jest standardową metodą oczyszczania pokoju lub korytarza. Należy ustawić się tak, aby rzucony granat odbił się od ściany i poleciał w miejsce przypuszczalnego pobytu terrorysty.

Czasami do zadania otwarcia drzwi można zaprząc swoich ludzi. Należy tylko pamiętać o tym, aby znajdować się tuż przy nich i zareagować na niebezpieczeństwo natychmiast. Nie korzystaj z ich pomocy, jeśli w pokoju znajduje się wróg obserwujący drzwi!



Niektóre pokoje mogą być, podobnie jak ten, pełne żołnierzy przeciwnika. Wówczas nie ma innego wyjścia, jak tylko obrzucić pokój granatem lub nawet dwoma. Następnie trzeba wejść do środka i dokończyć dzieła, dobijając tych, którzy przeżyli wybuch.

UZBROJENIE

W przeciwieństwie do innych gier wojennych, **The Sum of All Fears** nie pozwala na dowolną konfigurację uzbrojenia. Sprzęt został podzielony na zestawy, dzięki czemu należy poszukiwać kompromisu pomiędzy dostateczną siłą ognia i jego przydatnością w czasie akcji. Każdy zestaw składa się z broni głównej – najczęściej karabinu lub pistoletu maszynowego; broni pomocniczej – takiej jak pistolet lub granatnik; oraz wyposażenia dodatkowego – do tej kategorii należą granaty i wykrywacz ruchu. W sumie uzbrojenie nie jest zbyt bogate, występuje jednak w bardzo wielu odmianach, wskutek czego przed każdym zadaniem należy się dokładnie zastanowić, jakiego rodzaju walkę zamierza się prowadzić.

Zestawy zostały podzielone na pięć klas, każda powinna być wykorzystywana w innych warunkach. Są to: stealth, assault, breach, recon i sniper. Pokrótce przedstawię ich charakterystykę:

1. Zestaw stealth służy do penetracji terytorium wroga bez wzbudzania zbytniego hałasu. Kilka misji niemalże wymaga tego rodzaju wyposażenia, w przeciwnym wypadku grupa zostanie odkryta i cała operacja zakończy się porażką. W grę mogą zatem wchodzić wyłącznie modele wyposażone w tłumik, tj. MP5A2 oraz pistolet kalibru 9mm. Jest to uzbrojenie sprawiające nieco kłopotów, głównie ze względu na niewielki zasięg oraz średnią celność, w wyniku czego wiele pojedynków ogniowych z przestępcami może okazać się bardzo niebezpiecznymi. Zestaw taki powinien być zabierany wyłącznie podczas ataku na budynek, gdzie wąskie korytarze uniemożliwią użycie cięższego sprzętu. Warto natomiast bardzo często korzystać z granatów hukowych (flashbang), dzięki czemu można nadrobić niedostatki związane z pistoletem maszynowym. Równie istotnym elementem wyposażenia jest czujnik ruchu, który znacząco ułatwia walkę w każdej sytuacji. Jest on nieodzownym narzędziem podczas walki w bliskiej odległości.

2. Zestaw Assault występuje w kilku odmianach i służy do sprawnego oczyszczania zamkniętych pomieszczeń (HRT Assault, Covert Assault, CQB Assault) lub przestrzeni otwartej (Spec Ops Assault, Open Assault i Full Assault). Tutaj na ogół można spotkać nieco cięższy sprzęt, taki jak karabinki M16, czy M4. Jest to zdecydowanie wygodniejszy arsenał do eliminacji wielu przeciwników jednocześnie – broń długa okazuje się bowiem celniejsza, choć niekoniecznie szybsza. Najlepszym wyborem w przypadku ataku na obóz lub miejsce, gdzie znajdują się przestronne pomieszczenia, jest M4, ze względu na swoją niezawodność i dużą siłę ognia – przeciwnicy trafieni z tego karabinka na ogół padają od razu. W przypadku wyboru M16 dodatkowo otrzymujemy możliwość porażenia przeciwników ogniem z granatnika, co może być bardzo przydatne w sytuacji, gdy atakowany pokój jest pełen strażników. W wersji Assault można również posłużyć się granatami bojowymi, zamiast hukowych, co jednak nie daje istotnej przewagi podczas ataku. Równie ważny jak poprzednio jest natomiast sensor ruchu, przy czym w niektórych zestawach żołnierz prowadzący jest go pozbawiony (np. w Full Assault). Warto o tym pamiętać, przy czym oczywiście istotne jest tylko, aby postać prowadzona przez Ciebie posiadała to narzędzie.

3. Zestaw Breach przyda się niewątpliwie tym, którzy cenią nade wszystko dużą siłę ognia. Zapewnia ją strzelba śrutowa lub M4 wyposażony w shotgun. Broń taka nadaje się do likwidacji blisko stojącego przeciwnika, jej efektywność wzrasta w przypadku prowadzenia walki z kilkoma oponentami znajdującymi się blisko siebie. Nie jest to natomiast efektywne rozwiązanie w przypadku, gdy drużynę dzieli od nieprzyjaciela przynajmniej kilkadziesiąt metrów – wówczas strzelby są nieskuteczne. Ponieważ tylko jeden członek zespołu posiada taki sprzęt, warto z jego usług korzystać okazjonalnie, tylko wtedy, gdy zachodzi taka potrzeba. W pozostałych przypadkach lepiej jest przejąć kontrolę nad żołnierzem uzbrojonym w karabinek. Ogólnie rzecz biorąc, przewaga zestawu Breach uwidacznia się jedynie w ekstremalnych sytuacjach, takich jak duża liczba przeciwników w niewielkim pomieszczeniu. Niestety, oddanie skutecznego strzału wymaga wystawienia się na ostrzał nieprzyjaciela, bowiem strzelba nie pozwala na strzał po wychyleniu się.

4. Zestaw Recon służy, jak sama nazwa, do zwiadu, a przez to nie jest zbyt efektywny podczas akcji w przypadku, gdy głównym rodzajem broni jest pistolet maszynowy. Jeśli

WYBÓR WYPOSAŻENIA DO KONKRETNYCH MISJI

NUMER I TYTUŁ MISJI	RODZAJ OPERACJI	STOPIEŃ TRUDNOŚCI	OPTYMALNE WYPOSAŻENIE
1. Hostage Rescue Operation	CQB	Łatwy	HRT Assault
2. Agent Recovery Operation	CQB	Łatwy	HRT Stealth
3. Barren Garden	CQB	Łatwy	Spec Ops Assault
4. Janus Knife	Open	Średni	Open Assault
5. Tiger Shell	Open/CQB	Trudny	Military Breach
6. Jagged Hammer	CQB/Open	Średni	Open Assault
7. Glacier Rift	CQB/Open	Trudny	Field Sniper
8. Lightning Field	Open/CQB	Średni	Full Assault
9. Hollow Serpent	CQB	Średni	CQB Assault
10. Broken Chain	CQB	Trudny	Open Assault
11. Razor Scythe	CQB	Trudny	CQB Assault

w skład zestawu wchodzi karabinek M4, jest to bardzo wygodna konfiguracja do ataku na budynki, które nie są zbyt dobrze bronione. Uzupełnieniem arsenału są zwykle granaty hukowe, które świetnie nadają się do oczyszczania średniej wielkości pomieszczeń. Poza tym mamy pistolety z tłumikami, które przydają się jednak w przypadkach sporadycznych. Jak zwykle z pomocą przyjdą również sensory ruchu, które okazują się niezastąpione w przypadku oczyszczania labiryntu korytarzy pomieszczeń.

5. Zestaw Sniper należy wybierać tylko wtedy, kiedy odległości pomiędzy budynkami są na tyle duże, że uzasadniają konieczność prowadzenia ostrzału przy dużym powiększeniu lunety. Oczywiście walka w pomieszczeniach zamkniętych (C3lose Quarter Battle) nie wymaga środków tego rodzaju, karabin snajperski (niesiony zawsze przez żołnierza prowadzącego) jest więc elementem opcjonalnym, bez którego można się obejść. Pozostałe elementy wyposażenia zaliczyć można do standardowych, znajdziemy tu bowiem granaty obu rodzajów. Dodatkowo w zestawie Field Sniper znaleźć można ciekawą broń pomocniczą – mały i poręczny pistolet maszynowy HK MP5A3, przydatny w przypadku spotkania nieprzyjaciół w bezpośredniej odległości. Ogólnie rzecz biorąc, zestaw snajperski nie jest w grze potrzebny, choć można z niego skorzystać w przypadku atakowania hal produkcyjnych, gdzie rozpoznanie terenu z bezpiecznej pozycji i eliminacja zagrożenia, są niezwykle istotne.

Bez względu na wybór zestawu do akcji, istotne jest również umiejętne korzystanie z wyposażenia dodatkowego, które czasem jest bardzo przydatne. Granat hukowy okazuje się nieoceniony w momencie, gdy musisz oczyścić pomieszczenie zajmowane przez wroga, który się Cieble spodziewa. Już samo zajrzenie do pokoju wiąże się z niebezpieczeństwem odniesienia obrażeń. Nie ma wówczas innej możliwości, niż wrzucenie granatu i natychmiastowy atak. Na ogół drużyna posiada ich aż dwanaście sztuk, dzięki czemu możesz używać ich bez zbytniej oszczędności (rzadko zdarzało mi się zużyć więcej niż pięć). Granat bojowy wymaga mniejszego zachodu, bowiem po jego użyciu nie trzeba lokalizować celu, jego działanie zostanie omówione w odpowiednim paragrafie. Podobnie ma się sprawa z bronią krótką. Odradzam korzystanie z niej ze względu na bardzo małą szybkostrzelność, co na pewno nie sprzyja skutecznemu zwalczaniu przeciwników. Jeśli zaś chodzi o broń długą, posiada ona ciekawą właściwość, tj. możliwość dokonywania zbliżeń, dzięki czemu łatwiej zauważyć wroga ukrywającego się za rogiem korytarza. Oczywiście największe zbliżenia oferuje karabin snajperski, nie jest to jednak powód, aby koniecznie się w niego wyposażać. Najlepszym pod tym względem jest szturmowy M4 wyposażony w lunetę (wersja Spec Ops), dzięki czemu da się całkiem dokładnie obejrzeć całe otoczenie przed ujawnieniem własnej obecności. MP5 we wszystkich odmianach wypada pod tym względem słabo.

Kilka słów warto natomiast poświęcić czujnikowi ruchu. Jest to bodajże najistotniejszy element wyposażenia w całej grze, zwłaszcza gdy zdecydujemy się na zabawę na najwyż-

szym poziomie trudności bez dodatkowych ułatwień. Główną trudność sprawia bowiem lokalizowanie przeciwników w zamkniętych pomieszczeniach. Ponieważ otwierając drzwi i zaglądając do środka żołnierz wystawia swoje życie na niebezpieczeństwo, lepiej jest z góry wiedzieć, skąd spodziewać się zagrożenia. Czujnik przydatny jest w każdej operacji, posiada jednak pewne ograniczenia. Pierwsze to zasięg – przy pomocy tego urządzenia jesteśmy w stanie wykryć tylko wrogów znajdujących się stosunkowo blisko. Jest to niebezpieczny wyjątek, który sprawia, iż czujnik ruchu jest bezużyteczny w dużej hali, której granice przekraczają jego zasięg. Drugi problem to niemożność wykrycia przy pomocy urządzenia, w jakiej pozycji znajduje się przeciwnik broniący pokoju. Ponieważ wkroczenie do pomieszczenia i eliminacja celów muszą odbyć się błyskawicznie, zawsze istnieje ryzyko, iż grupa dostanie się pod ostrzał terrorysty, który przykucnął za stołem. Z tego powodu nie warto polegać bezgranicznie na dodatkowym wyposażeniu, lecz korzystać także z intuicji i refleksu.

Ponieważ **The Sum of All Fears** zawiera tylko jedenaście misji, łatwo policzyć, iż zestawów uzbrojenia jest znacznie więcej niż zadań, a to pozwala na optymalne dobranie arsenału do każdej operacji. Tabelka zamieszczona obok zawiera propozycję najlepszego (moim zdaniem) wyboru sprzętu do poszczególnych akcji. ❐

GARŚĆ PORAD

- Strzelaj zawsze krótkimi seriami. Tylko wtedy zapanujesz nad bronią i wynikiem starcia. Palec z klawisza myszki możesz zdjąć dopiero wtedy, gdy zobaczysz w lewym górnym rogu napis Tango Down, co oznacza, iż przeciwnik został trwale wyeliminowany.

- Nigdy nie zapisuj stanu gry w momencie, gdy nie jesteś pewien, czy za chwilę nie padnie strzał i któryś z Twoich ludzi poniesie śmierć. Z tego powodu miejsca takie, jak hale produkcyjne, czy długie, przestronne korytarze z drzwiami po obu stronach, nie są bezpiecznymi miejscami do wykonywania tego typu czynności.

- Staraj się nie wracać do miejsca, które już odwiedziłeś. Czasami można tam bowiem nieoczekiwanie natknąć się na przeciwnika, którego wcześniej nie było. Generalnie powinna panować tu zasada: zawsze do przodu, wzdłuż białej linii.

- Nigdy nie rozstawaj się z wykrywaczem ruchu. Przynajmniej jeden komandos powinien go posiadać. Ukończenie jakiejkolwiek misji bez tego urządzenia (zwłaszcza w przypadku braku możliwości zapisu) staje się bardzo trudne!

- Uzupełnieniem tego ostatniego jest możliwość przybliżania i oddalania widoku mapy. Jest to bardzo przydatne w momencie, gdy atakujesz budynek z labiryntem korytarzy, choć okazuje się niezbyt przydatne, jeśli znajdujesz się na terenie otwartym.

- Znajdując się poza pomieszczeniami na świeżym powietrzu staraj się unikać pustych terenów, gdzie stanowisz wyjątkowo łatwy cel dla każdego przeciwnika. Przez takie lokacje należy przemieszczać się gęsiego tuż przy ścianie, jednocześnie rozglądając się w poszukiwaniu nieprzyjaciół.

NA SKRÓTY

MORTAL KOMBAT 4

Wpisz podczas gry:
111-111 – dodatkowa broń podczas walki
050-050 – „wybuchowa" walka
222-222 – losowa broń
555-555 – więcej broni
060-060 – brak deszczu
321-321 – duże głowy

MEDIEVAL TOTAL WAR

Poniższe kody wpisz na mapie kampanii:
.matteosartori. – cała mapa
.deadringer. – daje 1,000,000 kasy
.mefoundsomeau. – złoto dla prowincji
.mefoundsomeag. – srebro dla prowincji
.mefoundsomecu. – miedź dla prowincji
.viagra. – żelazo dla prowincji
.worksundays. – szybkie budowanie
.badgerbunny. – odblokowuje wszystkie jednostki i budynki
.conan. – rebelia

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

Wejdź do katalogu z grą i odszukaj plik **„cars.ini"**. Otwórz go za pomocą Notatnika i zmień następujące wartości:
price = 10
nfsprice = 10
Powyższe zmiany spowodują, iż będziesz mógł kupować wszystkie samochody za 10$.
Możesz także zmieniać masę pojazdu. Zmodyfikuj Ferrari 360spider, zmieniając w **„cars.ini"** wartość **„Mass value"** na 200.00. Wówczas przy odrobinie wprawy możesz osiągać prędkości powyżej 200 MPH.

THE THING

Aby uruchomić tryb oszustw należy dodać wpis w rejestrze systemowym. Przed wykonaniem jego modyfikacji zaleca się zrobienie kopii zapasowej. Wykonaj następujące czynności:
1. Wybierz Start - Uruchom i wpisz **Regedit**.
2. Idź do klucza:
HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Computer Artworks\The Thing\1.0
3. Kliknij prawym przyciskiem myszki by przywołać menu kontekstowe. Stwórz nowe klucze o nazwach podanych poniżej, a wartość ustaw na 1 (lub 0, jeśli chcesz trik wyłączyć).
4. Lista trików (nazwy kluczy):
PlayerInvulnerable – nielimitowana energia dla Ciebie
NPCInvulnerable – nielimitowane zdrowie dla aliantów
FullWeaponEquip – dostęp do wszystkich rodzajów broni
DoInGameLoadSave – nowa opcja w grze Load Game i Save Game w menu z opcjami
Z zapisywaniem i wczytywaniem gry mogą wystąpić pewne kłopoty. Niekiedy trzeba cofnąć się do poprzedniego menu. Natomiast by wczytać zapisaną wcześniej grę, należy najpierw uruchomić ten poziom, a dopiero potem wczytać stan z save.

TR

ITALIAN JOB

Lamborghini Miura – Dodatkowy samochód
Aby zdobyć ten rewelacyjny samochód musisz ukończyć całą grę. Następnie wejdź do opcji Free Ride i tam będziesz go mógł wybrać.

Londyn – darmowe naprawy
Jedź na złomowisko i poszukaj czerwonego samochodu znajdującego się w pobliżu wejścia. Jeśli tym samochodem będziesz jeździł dookoła złomowiska, wówczas Twój samochód będzie systematycznie się naprawiał.

Turyn – dodatkowa praca
Ten trik najlepiej użyć będąc w posiadaniu policyjnego samochodu. Jedź do ronda i skręć w pierwszą ulicę po prawej. Dojedź do parkingu i uderzaj we wszystkie słupki. Jeśli zadanie wykonasz poprawnie pojawią się strzałki. Podążaj za nimi a otrzymasz dodatkowe zadanie.

AGE OF WONDERS 2

Przez moment będę – tfu! – poetycki. Gry komputerowe są jak spadające gwiazdy. Błysk w stratosferze, trochę iskier lub smrodu po drodze, rzadko dziura w ziemi, zwykle zdechnie, zanim doleci. Koniec poezji. A wszystko po to, żeby zauważyć, że bywają gry, które nie są gruzem walącym się nam na łeb, lecz kursują trochę po trajektoriach komet, raz bliżej, raz dalej od centrum zainteresowań, ale z szansą na powrót. Kiedyś do takich należała *Civilization*, wciąż coś nosi *Heroes of Might & Magic*, *Disciples* gdzieś przepadły, ale z nimi to jak z *Apostołami*.

Z rzeczy bieżących pogadałem raz na łamach z Maciejem Jasińskim na temat gry *Age of Wonders 2*, ale cały czas mnie męczyło, że to przeleciało bez echa. Dlaczego? Bo gra jest naprawdę świetna. Na pewno lepsza niż myślałem, kiedy majstrowaliśmy recenzję. Czasami trzeba dystansu, żeby docenić jakieś dokonanie.

Jeżeli zdołam kogoś do niej zachęcić, albo ten tekst trafia do aktualnego gracza, mam dla niego propozycję.

To nietypowy przekręt, bo gra jest napisana wyjątkowo porządnie i nie ma tam gdzie kantować. Chcę tylko zwrócić uwagę na to, że można tu pograć trochę inaczej, niż to założyli sobie twórcy, a rzecz będzie co najmniej równie świetna.

Kiedy zasiadasz do *Age of Wonders 2*, jesteś zafascynowany stworami, tworzysz z nich armie, toczysz bitwy z analogicznie zmontowanymi armiami komputerowych przeciwników. Inaczej nie można. Tak się wydaje wszystkim graczom, których miałem okazję obserwować.

Z natury nie lubię być baranem, a już do krańcowej irytacji doprowadza mnie świadomość, że mogę się poruszać wyłącznie w trybie działań dostępnych również dla kupki byle

IKI

DRAGON THRONE BATTLE OF RED CLIFFS

Podczas gry wciśnij ENTER i wpisz:

levelup – przejście do następnego poziomu
levelmax – najwyższy poziom
ineedwood – dodaje drewno
ineedmeat – dodaje mięso
ineedrice – dodaje ryż
ineedfood – dodaje żywność
ineedwine – dodaje wino
ineediron – dodaje żelazo
ineedall – dodaje wszystko
ineedopenfog – pokazuje całą mapę
fps – ilość klatek na sekundę

Możesz także spróbować pozostałych trików:

superman_ex
speed_ex
ineedswin
ineedsuperpower
ineedopenallstory
ineedclear
ineedhelpme
ineedown
net
birth_ex
addspeed_ex
subspeed_ex
rain_ex
dayandnight_ex
gale_ex
screenshot
screenshot_ex
hlylevelup
nettest_ex
superscreenshot_ex
savent_ex
skill_ex
valiantscale_ex
ver
allmj_ex
r18
r19

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

Kody

W czasie gry wejdź do konsoli klawiszem tylda ~ i wpisz jeden z poniższych kodów:

extras fnkqrrm – włącza dodatkowe ułatwienia
display fps – wyświetla liczbę klatek na sekundę
allguns – wszystkie rodzaje broni
renegade – nieśmiertelność

Komendy radiowe

Komendy te przydadzą Ci się w walce, gdy nie będziesz miał czasu na wydawanie komend poszczególnym jednostkom.

CONTROL + 1 – budynki wymagają napraw!
CONTROL + 2 – do pojazdów!
CONTROL + 3 – opuścić pojazdy!
CONTROL + 4 – zniszczyć ten pojazd!
CONTROL + 5 – patrz gdzie celujesz!
CONTROL + 6 – z drogi!
CONTROL + 7 – potwierdzam
CONTROL + 8 – nie potwierdzam
CONTROL + 9 – jestem na pozycji
CONTROL + 0 – wróg dostrzeżony
↵ + 1 – potrzebuję naprawy!
↵ + 2 – przejmij cel
↵ + 3 – naprzód
↵ + 4 – za mną
↵ + 5 – utrzymać pozycję
↵ + 6 – osłaniaj mnie
↵ + 7 – kryć się!
↵ + 8 – wycofać się
↵ + 9 – wracać do bazy
↵ + 0 – zniszczyć to natychmiast!
CONTROL + ↵ + 1 – atakować struktury obronne!
CONTROL + ↵ + 2 – atakować harvester!
CONTROL + ↵ + 3 – atakować ten budynek!
CONTROL + ↵ + 4 – atakować rafinerię!
CONTROL + ↵ + 5 – atakować elektrownię!
CONTROL + ↵ + 6 – bronić bazy!
CONTROL + ↵ + 7 – bronić harvestera!
CONTROL + ↵ + 8 – bronić tego budynku!
CONTROL + ↵ + 9 – bronić rafinerię!
CONTROL + ↵ + 0 – bronić elektrownię!

„Skirmish Mode" bez ograniczeń

Odszukaj plik **svrcfg_skirmish.ini** znajdujący się w katalogu westwood\renegade\data i otwórz go za pomocą Notatnika. Zmień wartość parametru „gametime" na „0".

Dodatkowe jednostki w trybie multiplayer

W trybie multiplayer w opcji „Practice" możesz skorzystać z dodatkowych jednostek. Aby to uczynić naciśnij F8 i wpisz **„extras fnkqrrm"** lub **„extras quantifigon"** (w zależności od wersji z zainstalowanym patchem). Poprawne wprowadzenie kodów zostanie potwierdzone komunikatem **„Extras enabled"**. Wówczas idź to terminala zakupów i trzymaj ↵ za każdym razem gdy chcesz coś kupić.

Dodatkowe jednostki dla GDI

General Locke
Elana Petrova
Logan
Lieutenant Maus
sedan
ciężarówka pick-up

Dodatkowe jednostki dla NOD

mutanci
szef
Mutated Petrova
Kane

PRISONER OF WAR

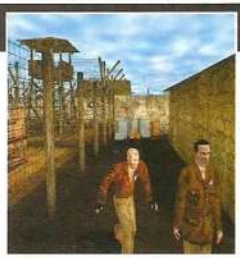
Poniższe kody wpisz na ekranie z hasłem:

QUINCY – sekrety
MUFFIN – sekrety
FATTY – sekrety
DINO – nielimitowane dobra

FOXY tryb „Top down"
BOSTON – tryb pierwszej osoby
FARLEYMYDOG – wszystkie sekrety
DEFAULTM – domyślny poziom
GER1ENG5 – wszystkie poziomy

Możesz także spróbować użyć poniższych trików:

DT
SHOWTIME
CORETIMES
ALLTIMES
JOE
KAZ
JASMINE



jak sklejonych procesorów. Żadne to pocieszenie, że jestem lepszy, bo w końcu wygram.

Zastanowiłem się czy jest jakiś rodzaj kreowania armii, jakiego nie uwzględnia strategia komputera. Wymyśliłem i przetestowałem.

Ze strategicznej gry *AoW2* robimy klasyczny RPG.

A więc – wojsko służy tylko jako garnizony miast i ma za zadanie odstraszać przeciwnika. My gramy wyłącznie dowódcami, którzy zamiast dowodzić oddziałami, są dołączani do jednej grupy i w końcu stworzą najpotężniejszą w tym świecie armię. Dowódców tych opatrzność zsyła nam niewielu, ale zawsze można mieć czar Wezwanie Herosa. Zamiast wydawać forsę na budowle i jednostki, nasze miasto od początku produkuje prawie wyłącznie pieniądze, a my raz po raz rzucamy w niebo wołanie o herosa. Od początku też dbamy, żeby punkty doświadczenia z bitew nie marnowały się na wojsko, które i tak prędzej czy później padnie, lecz trafiało do naszych pupilów. Do zaopatrywania bohaterów w doświadczenie doskonale służą stwory na pewien czas obezwładniające przeciwnika. Na przykład druidzi, czarne pająki, odrazy czy zamrażające jednostki szroniaków. W bitwie po prostu walczy bohater, a pomocnicy powstrzymują zbyt wielki napór przeciwników. A kiedy mamy trzech-czterech-pięciu bohaterów, montujemy ich w jedną drużynę. Ta paczka poznaje świat, toczy bitwy, zdobywa miasta i wypełnia questy Ducha Wojny i reszty bogów.

Zwykle bohaterowie doskonale się też uzupełniają, a Ty masz przecież wpływ na ich rozwój dobierając cechy po przejściach poziomów.

Mogę zaręczyć, że w grze *Age of Wonders 2* nawet banda smoków nie podskoczy czterem czy pięciu dobrze wytrenowanym bohaterom. Ale najpierw trzeba ich znaleźć. To dużo trudniejsze niż w starym, poczciwym *Baldursie*. Ale szukać naprawdę warto. I grać, jakby to był RPG.

Kampania to kampania. Ale scenariusze są tak skonstruowane, że czasami myślę, że autorzy też na to wpadli. Nihil novi.

Tyle, że to – wbrew pozorom – piekielnie trudne. Powodzenia.

Vicor

WE DON'T NEED

RAPORT SPECJALNY

Czas zburzyć stary szkolny ład

Zajęcia prowadzone w bezstresowym otoczeniu własnego ogniska domowego, przy zachowaniu osobistego kontaktu z nauczycielem. Połączenie unowocześnionego i tańszego systemu nauczania, lepszych pomocy naukowych z równoczesną nauką obsługi komputera. Sprawniejsze przeprowadzanie testów oraz szybsze i obiektywne wyniki. Słowem: i-szk@ła. Mrzonka, niewykorzystana szansa, czy nieuchronna przyszłość? Na te pytania spróbujemy dziś poszukać odpowiedzi.

baRTeS

Oświaty kaganek

Nie trzeba specjalnej wnikliwości, żeby zauważyć, iż na dzień dzisiejszy, w polskich warunkach, koncept i-szkoły oraz powszechnego wykorzystania multimediów w szkołach należy rozpatrywać jedynie w trybie przypuszczającym. Słabo wyposażone pracownie informatyczne (o komputerach w innych salach w ogóle należy zapomnieć), niska znajomość tematu wśród nauczycieli torpedują, póki co, rozpowszechnienie wykorzystania materiałów na płytach CD-ROM w przeciętnej polskiej szkole. Z kolei ciągle niewystarczający poziom dostępu do komputerów wśród uczniów oraz horrendalne opłaty za korzystanie z internetu, narzucane przez „stelekompromitowanego" monopolistę, to niczym pola minowe, na których śmiałe projekty dotyczące i-szkoły mogą wylecieć w powietrze nim w ogóle usłyszy o nich opinia publiczna.

Jednak zahamowanie rozwoju powszechności elektronicznych pomocy naukowych to przede wszystkim ciągle pokutujące przekonanie, że książka, zeszyt oraz tablica i wskaźnik to jedynie słuszna droga ku ludzkiemu oświeceniu. Ludzie niosący kaganek oświaty wyjątkowo opornie reagują na informatyczne formy przekazywania wiedzy. Przygotowując ten materiał zajrzałem na większość stron domowych rejonowych kuratoriów (o ile dany region stronę takową posiada) i na żadnej nie znalazłem choćby małej wzmianki o alternatywnych formach nauczania, a hasła edu-ROM próżno by szukać w tych pokrytych pyłem konserwatywnego myślenia miejscach.

Czy można przyswoić sobie sztuki walki na podstawie podręczników multimedialnych? Sprawdź sam.

I-szkoła – i co dalej?

Skąd zatem ów biedny, przerażony poziomem techniki belfer, który oburącz obsługuje myszkę (przypadek autentyczny!) ma się dowiedzieć, że Polska, jako jeden z niewielu krajów w Europie, próbuje wdrażać ambitny plan upowszechnienia i-szkoły. Firma z Wybrzeża – Young Digital Poland (YDP) – wypuściła na rynek komputerowy cykl edu-ROMów, przeznaczonych dla ostatnich trzech klas podstawówki oraz trzech lat gimnazjum. W pakiecie znajdują się „podręczniki" do biologii, środowiska (geografii), matematyki, polskiego itd. Materiały w nich zawarte powinny wystarczyć, żeby zachęcić nawet najbardziej leniwego ucznia do nauki. Płyty zawierają mnóstwo przydatnych rzeczy: na przykład w przedmiocie „geografia" użytkownik znajdzie interaktywne mapy, w „matematyce" kalkulator, „biologii" atlas gatunków, a ucząc się polskiego będzie mógł obejrzeć fragmenty przedstawień teatralnych. Dodatkowe elementy podnoszące atrakcyjność dołączone do pakietu to między innymi elektroniczny zeszyt oraz obszerny słownik trudnych wyrazów. Ogólnie rzecz ujmując, projekt YDP jest chyba na dobrej drodze, niestety napotyka kilka przeszkód natury formalnej oraz materialnej. Do pierwszej kategorii należy problem z uzyskaniem dla edu-ROMów statusu podręczników (na chwilę obecną są to „zalecane pomoce naukowe"). Natomiast jeśli chodzi o aspekt finansowy, to cóż... wystarczy spojrzeć na cenę takiego rocznego pakietu: komplet obejmujący wszystkie przedmioty waha się między 200 a 400 złotych. Nie wyobrażam sobie, aby w ledwo wiążącej koniec z końcem szkole gdzieś na kresach wschodnich lub na Śląsku dyrektor nakazał dzieciom co roku nabyć taki pakiet, że nie wspomnę już o fakcie, iż pewnie i tak dzieciaki nie miałyby sprzętu komputerowego potrzebnego do korzystania z tych edu-ROMów. Warto jednak pilnie zwracać uwagę na rozwój projektu, w którym poza konceptem edu-ROM znajdziesz takie hasła jak: edu-LAN (sieciowa wersja edu-ROMów), edu-WAP, czyli korzystanie z usług i-szkoły przez telefony komórkowe.

ELEKTRONICZNA edukacja w internecie

http://www.edu.com.pl/

Strona przeznaczona głównie dla nauczycieli, którzy znajdą w niej, między innymi, przykładowe arkusze nowej matury, sporo materiałów na temat egzaminów gimnazjalnych, a także rozporządzenia Ministerstwa Edukacji Narodowej dotyczące szkolnictwa. Jest też zakładka o nazwie „giełda", w której można nabyć używany sprzęt komputerowy i wszelkiego rodzaju pomoce naukowe.

http://www.eduseek.ids.pl/

Na tej stronie znajduje się oferta dla wszystkich trzech „frakcji" żywotnie zainteresowanych problemami szkolnictwa, a więc uczniów, rodziców i nauczycieli. Materiał jest dobrze zorganizowany: uczniowie mogą przykładowo poczytać o swoich prawach, przejrzeć giełdę korepetycji, natomiast nauczyciele mogą zasięgnąć porady prawnika, a także poszukać dodatkowych pomocy dydaktycznych.

NO E-DUCATI@N?

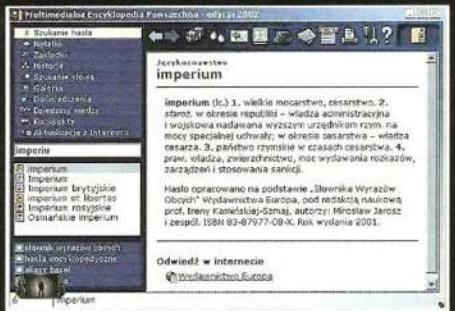
Nauka matematyki wcale nie musi być monotonna i czarno-biała.

Kompendium wiedzy z języka polskiego to forma wirtualnej, obszernej ściągawki.

Nauczycielska alternatywa

Zostawmy na chwilę edu-ROMy w wydaniu YDP, wszak to nie jedyna oferta na rynku, i skoncentrujmy się na innych pomocach multimedialnych oraz ich wykorzystaniu w polskim systemie edukacyjnym. Multimedia w szkole to przede wszystkim wzrost atrakcyjności zajęć oraz większa łatwość w przyswajaniu materiału – łatwiej jest poznać i zrozumieć zasadę budowy piramidy, jeśli się obejrzy ciekawy film w tym temacie, a nie jedynie przeczyta suche fakty z książki. Edukacyjne płyty CD oraz materiały prosto z internetu to także znaczne ułatwienie pracy ambitnemu nauczycielowi, który może sobie tanim kosztem i przy niezbyt dużym wysiłku skonstruować ciekawy program zajęć, od konspektów poszczególnych lekcji poczynając, po gotowe ćwiczenia, a na testach egzaminacyjnych kończąc.

Spróbujmy na chwilę popuścić wodze fantazji i wyobrazić sobie lekcję języka angielskiego w nowoczesnej szkole, chętnie korzystającej z elektronicznych pomocy naukowych. Zaczynamy od przygotowań ze strony nauczyciela: kompiluje on czytanki lub rzuca temat pod dyskusję na podstawie materiałów ściągniętych z sieci. Mają one tę istotną przewagę nad zwykłymi podręcznikami, że dzięki nim o wiele łatwiej jest podjąć tematy bieżące, a nie wciąż dyskutować, na przykład, o nakryciach głowy śp. Królowej Matki Elżbiety. Podręczniki, nawet te najlepsze, w tym aspekcie z reguły są co nieco „do tyłu". Dalsza część drogi wygląda tak: opracowane teksty zostają wysłane na wspólne konto e-mailowe klasy, skąd każdy może sobie je odpowiednio wcześnie pobrać oraz wydrukować. Teksty zostają wsparte ćwiczeniami (na przykład rozumienie ze słuchu) lub dodatkowymi filmami odtwarzanymi z komputera, po czym, jeśli korzystamy z programów rozpoznających mowę, uczniowie mogą poświęcić kilka minut na indywidualne ćwiczenie wymowy. Każdy może dłużej ćwiczyć i na bieżąco, dzięki weryfikacji dokładności przez komputer, monitorować swoje błędy (nauczyciel mający pod swą opieką całą klasę nie jest w stanie każdemu po kolei poświęcić aż tyle uwagi). Jeśli istnieje potrzeba przećwiczenia punktu gramatycznego, to w sukurs powinny pójść zwykłe książki, jednak już sprawdzenie stopnia przyswojenia nowych wiadomości, w tym i gramatycznych, może się



Multimedialne encyklopedie to przebogate źródło wiedzy.

rzyć się obecna nie jest to jeszcze ogólnie przyjęta norma.

Rzecz jasna największym problemem jest ilość dostępnego sprzętu komputerowego w szkołach. Z reguły istnieje tylko jedno laboratorium na całą szkołę, dlatego moim zdaniem przyszłość należy do rzutników multimedialnych, dostarczonych do pozostałych klas.

Na koniec słówko o i-szkole. Ja osobiście jestem konserwatystą i uważam, że całkowite odejście od bezpośredniego kontaktu z nauczycielem nie ma szans powodzenia. Wystarczy popatrzeć, jakim fiaskiem zakończył się projekt telewizji edukacyjnej.

U ŹRÓDŁA

Wypowiedź Zbigniewa Talagi, koordynatora edukacji informatycznej na województwo wielkopolskie.

MEN odgórnie ustala ramy programowe dla każdego przedmiotu, jednakże jest tam miejsce na swobodną inicjatywę dla nauczyciela. Jedną z form nauczania może zatem być wykorzystanie edu-ROMów, które zresztą wpisane są na listę pomocy naukowych. Na razie trudno jest je określić jako oficjalne podręczniki – z tym są kłopoty natury prawnej (definicja materiału elektronicznego jako podręcznika). Jeśli chodzi o dostarczanie dodatkowych materiałów dydaktycznych (na przykład multimediów), to MEN stara się pomagać szkołom przy ich zakupie.

Druga sprawa to poziom wiedzy nauczycieli: istnieją specjalne szkolenia komputerowe dla grona pedagogicznego. Co prawda MEN znów ustala tutaj ramy programu takich szkoleń, ale prowadzone są one przez prywatne firmy i nadzór nad poziomem kształcenia jest utrudniony. Przeszkolony nauczyciel musi sobie potem jakoś poradzić z wykorzystaniem dostarczonych materiałów, czasem (jak to jest w przypadku YDP) firmy produkujące software edukacyjny udzielają pomocy metodycznej. Jednak na chwilę obecną

http://www.profesor.pl

Tutaj, podobnie jak na poprzedniej stronie, znajdziesz dane dotyczące korepetycji z różnych przedmiotów oraz materiały potrzebne do prowadzenia zajęć dydaktycznych. Strona opisuje ponadto niektóre z książek edukacyjnych dostępnych na rynku. Witryna oferuje także możliwość dyskutowania na forum edukacyjnym, na którym można podzielić się chociażby swoimi doświadczeniami w technikach wagarowania. ;)

http://www.nfosigw.gov.pl/oleo/bazy/men_codn_ko.html

Ta witryna podaje linki do stron internetowych siedziby głównej MEN-u oraz regionalnych oddziałów kuratorium oświaty (wraz z kontaktowym adresem mailowym). Warto popatrzeć, jak też sprawują się ludzie odpowiedzialni za program nauczania w Twoim regionie. Może uda się dzięki temu wysłać jakąś petycję do kuratorium, żeby np. wakacje wydłużyli, czy coś w tym rodzaju...

odbyć na ekranie komputera, a uczeń ujrzy swoje wyniki natychmiast po skończeniu testu. Na koniec lekcji nauczyciel podaje listę nowych słówek wraz z ich wyjaśnieniem, opracowanych na podstawie multimedialnego słownika. Pisemna praca domowa zostaje przez uczniów podesłana nauczycielowi na konto mailowe, przez co czas na jej sprawdzenie wydatnie się zmniejsza. Ot i cała filozofia – prosta, przejrzysta i wymagająca jedynie dobrej woli oraz odpowiedzialności z obu stron, zarówno nauczyciela jak i ucznia.

Nie wszystko złoto, co multimedia

Jak do tej pory wymieniliśmy jedynie blaski multimedialnych pomocy, co nie oznacza wcale, że ciemnej strony przedsięwzięcia nie da się zaobserwować. Jest wielce prawdopodobne, że któraś ze stron „barykady" w końcu zaczęłaby nawalać: a to nauczycielowi zabrakłoby nowych pomysłów na kolejne zajęcia, a to uczniowie przez przypadek wykasowaliby zawartość swojej skrzynki lub udali, że żadne nowe materiały nie doszły. Problemów jest o wiele więcej. Na przykład, podczas przeprowadzania wirtualnych eksperymentów chemicznych brakowałoby elementu realizmu (brak wrażeń dotykowych, węchowych, zerowe ryzyko w razie niepowodzenia eksperymentu). Po drugie powszechność internetu wydatnie zwiększa ryzyko występowania plagiatów, na przykład w rozprawkach z języka polskiego i języków obcych.

Zupełnie inna kategoria problemów to selekcja materiałów multimedialnych i próba opracowania spójnego programu nauczania opartego na zawartości edukacyjnych CD-ROMów. Niewątpliwie powinno się też w ściśle określony sposób weryfikować wartość materiałów opracowywanych samodzielnie przez nauczycieli. Ideałem wydaje się stworzenie centralnej bazy danych, w której po przepuszczeniu przez gęste sito weryfikacji zbierano by dane o rekomendowanych przez MEN suplementarnych materiałach dydaktycznych. Doprecyzowanie, które wydania edukacyjnych CD-ROMów spełniają swoją rolę, także być może zachęciłoby dyrektorów szkół do sięgnięcia po tę formę przekazu wiedzy.

Kompromis

W rezultacie powyższych rozważań dochodzimy do wniosku, że wprowadzanie nowych form nauczania wcale nie ma na celu wyparcia z zajęć szkolnych książek, zeszytów i sprawdzianów – mury szkolne, póki co, nie zostaną zburzone przez nowe formy edukacji – a już za całkowicie niedorzeczne uznać należy postulaty rezygnacji z usług nauczycieli. Wręcz przeciwnie, tylko dzięki wiedzy, kreatywności i elastyczności pedagogów nowe materiały dydaktyczne mają szansę otrzymać należne im miejsce w plecakach uczniów. Lekcje oparte na materiałach multimedialnych nie muszą od razu stać się głównym nurtem w nauczaniu, natomiast uporczywe odsuwanie ich na margines bez dwóch zdań przyniesie wyłącznie szkodę. Sprawa ma szerszy zakres, gdyż nie chodzi tu tylko o urozmaicenie grafiku lekcyjnego, ale też o oswajanie młodych ludzi od najmłodszych lat z obsługą komputera. Dla czytelników ŚGK ten aspekt akurat może się wydawać nieistotny, ale w rzeczywistości duży odsetek naszego społeczeństwa, nie radzi sobie z podstawowymi funkcjami pecetów. Zatem istotnym jest, by ludzie odpowiedzialni za kształcenie docenili potencjał drzemiący w komputerach, internecie oraz multimedialnych materiałach dydaktycznych i zmusili przeciętnego nauczyciela do włączenia ich w swój program zajęć. W przeciwnym przypadku edukacja stanie się kolejną dziedziną, w której w końcu pozostanie nam konkurować z państwami trzeciego świata, a „e-dukacja", miast być znanym i powszechnym zjawiskiem, pozostanie jedynie błędem w druku popełnionym przez słabo wyedukowanego, nieuważnego redaktora. ❐

PRZEGLĄD MATERIAŁÓW MULTIMEDIALNYCH

Oferta edukacyjna na płytach CD-ROM jest już w tej chwili bardzo szeroka. Oto niektóre z pozycji dostępnych w sklepach internetowych (http://www.fajny.pl/ oraz http://www.kmf.pl/):

Słownik YDP polsko-niemiecki, niemiecko-polski
Cena: 156,90 zł

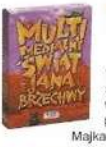
80.000 haseł, wyrażenia potoczne, zapis fonetyczny, idiomy, zapis dźwiękowy każdego z haseł, wreszcie prosty interfejs. Słowem: tak wyglądać powinien słownik multimedialny.

edu-ROM, fizyka strefa G2
Cena: 86,90 zł

Przykładowy element rocznego pakietu edu-ROM dla jednego przedmiotu, w wydaniu YDP. W środku setki ćwiczeń i pomocniczych filmów. Nauczyciel ma z czego wybierać.

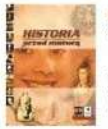
Euro+ plus Business English
Cena: 231,90 zł

Jeden z wielu programów multimedialnych dotyczących nauczania języka angielskiego, seria Euro+, obok Tell Me More, to najbardziej znany tytuł na polskim rynku.



Multimedialny Świat pakiet (Brzechwa i Tuwim)
Cena: 86,90 zł

Komplet dwóch programów multimedialnych prezentujących najbardziej znane i lubiane wiersze dwóch polskich poetów dziecięcych – Jana Brzechwy i Juliana Tuwima. Wiersze recytowane są przez Joannę Trzepiecińską i Wojciecha Malajkata, a piosenki śpiewają: Majka Jeżowska, Mieczysław Szcześniak, Lora Szafran i inni.



Historia przed maturą
Cena: 55 zł

Historia przed maturą pozwala sprawdzić poziom Twoich przygotowań do matury i zdiagnozować braki. Warto na chwilę odłożyć książki i rozerwać się przed komputerem, nadal zdobywając potrzebną wiedzę.

Starożytne cywilizacje
Cena: 25 zł

Jest to rodzaj popularnej encyklopedii multimedialnej. Grafiki ilustrują wyjaśniane pojęcia, program zawiera setki fotografii, na których można obejrzeć zabytkowe budowle i przedmioty codziennego użytku pochodzące z zamierzchłych czasów. Dodatkowo do programu dołączono fragmenty kilkunastu filmów oświatowych.

Program do nauki j. angielskiego Tell Me More oferuje szczegółowy grafik zajęć.

Multimedialne słowniki podają nie tylko znaczenie słowa, ale także wyrazy bliskoznaczne.

TAJNA MISJA rozpoczęta. Zostań żołnierzem MAŁEJ ARMII!

COBI

MAŁA ARMIA

DESERT

SHARK

NAVY

COUGAR

GROZA

DESERT

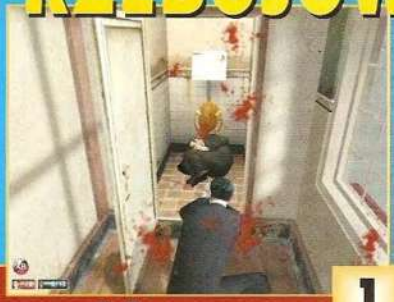
JUNGLE

DESERT RATS

Nowe zestawy klocków i CD Rom "Mała Armia".

HITOTEKA

NASZA LISTA PRZEBOJÓW



1. Mafia
2. Warcraft 3 PL
3. Icewind Dale 2 PL
4. Tribes 2
5. Age of Wonders 2 PL
6. Medal of Honor: Allied Assault
7. Neverwinter Nights PL
8. Aliens vs Predator 2
9. Grand Theft Auto 3 PL
10. Ghost Recon PL

JAK ŚWIAT WIDZĄ INNI

Gry Online oraz Wirtualne Imperium Gier to jedne z najpopularniejszych witryn internetowych poświęconych grom komputerowym. Poniżej prezentujemy jakie programy podobają się najbardziej odwiedzającym te serwisy internautom. Notowania pochodzą z połowy września.

Gry OnLine	Wirtualne Imperium Gier
1. Diablo 2 PL	1. GTA 3 PL
2. Diablo 2: Pan Zniszczenia PL	2. Warcraft 3 PL
3. Planescape Torment PL	3. FIFA World Cup 2002
4. Baldur's Gate 2: Shadows of Amn PL	4. Star Wars: Jedi Knight 2 Jedi Outcast
5. Flight Simulator 2002	5. Heroes of Might & Magic 4 PL

Diablo 2 – jeden z największych hitów firmy Blizzard, połączenie RPG z grą zręcznościową, w której liczy się przede wszystkim szybkość klikania myszką. Wbrew pozorom mieszanka ta jest przepisem na wielki hit, który do dziś dnia sprzedaje się bardzo dobrze na całym świecie. Doskonały dźwięk, porządna grafika i niebywała grywalność to atuty tej gry.

Grand Theft Auto 3 – GTA 3 to jedyna w swoim rodzaju symulacja życia groźnego przestępcy w wielkim mieście. Grę cechuje doskonała grafika 3D, jednak jej głównymi atutami są zapierające dech w piersi samochodowe wyścigi po ulicach zatłoczonego miasta oraz swoisty realizm odzwierciedlony w języku, jakim posługują się bohaterowie gry. Program raczej dla osób dorosłych.

Diablo 2

Grand Theft Auto 3

Najlepiej sprzedające się tytuły (październik)

EMPIK
www.empik.pl

1. FIFA 2003
2. The Sims: Zwierzaki PL
3. Icewind Dale 2 PL
4. Saga Baldur's Gate PL
5. Half-Life: CounterStrike
6. Industry Giant 2 PL
7. Heroes of Might & Magic 4 PL
8. The Sims: Balanga PL
9. The Sims: Deluxe PL
10. Dungeon Siege

TimSoft
www.timsoft.pl

1. The Sims: Zwierzaki PL
2. Half-Life + Counterstrike, Bestseller
3. Icewind Dale 2 PL
4. Face Factory: the Sims Edition
5. Baldur's Gate 2 PL + Tron Bhaala PL
6. Baldur's Gate: Saga
7. Starcraft + Brood War, Bestseller
8. Martyr PL
9. Medieval: Total War
10. Hitman 2

timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO...

nowinki

kody do gier

linki

porady

recenzje

solucje

forum

TANIEJ!! PRZEZ INTERNET TANIEJ!!

TANIEJ!!

partner internetowy GRY OnLine www.gry-online.pl

Prowadzimy także sprzedaż Hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: hurt@timsoft.pl

SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft COMPUTER SOFTWARE

(0-94) 346-11-57
e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 26 listopada 2002. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł. Przy zamówieniach na kwotę poniżej 39 zł doliczamy dodatkowo koszty manipulacyjne w wysokości 5,95 zł. Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem S-12 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

CENNIK GIER PC CD-ROM

Tell Me More ANGIELSKI – to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć. 299

Tell Me More NIEMIECKI – to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć. 299

Tell Me More FRANCUSKI – to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć. 299

MATEMATYKA+ GIMNAZJUM – Program dla wszystkich klas gimnazjum. 59,-

HISTORIA+ GIMNAZJUM – Multimedialny program wspomagający naukę historii. Zawiera ponad tysiąc pytań testowych z całego zakresu gimnazjum. Setki ilustracji, reprodukcji, map, dokumentów i zdjęć, obszerne, interaktywne kalendarium oraz funkcja KLASÓWKA! 59,-

FORUM

Rubrykę prowadzi: Piotr Pieńkowski

HYDE PARK

Masz coś ciekawego do powiedzenia? Jakaś sprawa Cię wkurza? Wpadłeś na genialny pomysł? Napisz do nas – „Hyde Park" czeka na Ciebie! Wszystkie opublikowane wypowiedzi nagradzamy grami komputerowymi.

Listy należy wysyłać na adres redakcji SGK koniecznie z dopiskiem „Hyde park". Można też napisać maila (konto: rednacz@sgk.com.pl), koniecznie z podanym adresem zwrotnym i zatytułowanego „Hyde park".

Wspaniałe nowości?

Pisze ten list, bo wkurzają mnie ludzie, którzy w wyborze ulubionej gry kierują się jedynie grafiką. Przez coraz szybsze komputery producenci rywalizują szczególnie w tym aspekcie i wszyscy zapomnieli o tak ważnej rzeczy, jak grywalność. Ostatnio kumpel mnie pyta, w co gram. Podałem 3 tytuły: „Might & Magic 6" (notabene z waszego CD), „Theme Hospital" i „Settlers 2". I... zostałem wyśmiany, bo on gra przecież w „GTA 3".

Reasumując, ludzie, popatrzcie w przeszłość – gra nie musi mieć doskonałej muzyki czy grafiki, by zaciekawić. Poza tym mam ogromny szacunek do wielkich postaci świata gier komputerowych. Kiedyś liczył się przede wszystkim pomysł, dzisiaj takowych brakuje, mimo tego że na produkcję jednej gry wydaje się często miliony dolarów.

Spooky

Ostatnio na rynku pojawia się coraz więcej gier zapowiadanych jako super przeboje o cudownej grafice, wspaniałym dźwięku czy ogromnym świecie. Ale skoro te gry są takie wspaniałe, to dlaczego większość graczy woli przechodzić po kilka razy stare hity o brzydkiej grafice i beznadziejnym dźwięku, zamiast kupić sobie jeden z tych super-przebojów? Dlaczego wspominają dawne czasy? Dlaczego tęsknią do takich gier, jak „Dungeon Master", „Hexen", „Wolfenstein 3D", „Pirates!" czy innych. Otóż dlatego, że twórcy dzisiejszych gier zapominają o jednym. W grach nie jest najważniejsza grafika, dźwięk czy wielkość świata. Najważniejszy jest klimat.

Choć grafika „Dungeon Master" raziła w oczy, to jednak ludzie grając w niego zapominali o bożym świecie. I o to właśnie chodzi – żeby zapomnieć o trapiących nas problemach i w ogóle o rzeczywistości. Żeby poczuć się tak, jakby się samemu znalazło w świecie, w którym jest nasz bohater. Niestety, twórcom dzisiejszych gier nie udaje się połączyć dobrej grafiki z dobrym klimatem. A nie udaje się im to dlatego, że dążą oni do stworzenia jak najbardziej rzeczywistej grafiki – lecz przecież chodzi o to, by się z rzeczywistości wyłączyć.

Gunter

Pomysły leżą na ulicy

Do napisania tego listu „sprowokowała" mnie wypowiedź Dace'a z numeru listopadowego SGK. Uważam, że symulacja lekarza-łapówkarza byłaby nieciekawa. Zresztą taka gra nigdy nie ukazałaby się w sklepach z przyczyn obyczajowych. Jednakże sądzę, iż stworzenie symulacji polityka byłoby już strzałem w dziesiątkę. Teoretycznie powstaje taki produkt, ale jego premiera przesuwa się z miesiąca na miesiąc – mam na myśli „Republic: the Revolution". Poza tym ma to być pseudo-symulacja zawierającą sporą dawkę humoru, mnie zaś chodzi o tytuł całkiem poważny, np. coś w stylu „Airline Tycoon" (tylko bez cukierkowej grafiki). Siedzi sobie taki polityk (czytaj: paralityk) w swym biurze poselskim, które sam sobie urządził (tzn. urządził mu je gracz), bierze udział w wybranych przez siebie posiedzeniach, decyduje do jakiej partii by chciał należeć itp. Gracz miałby pełną swobodę ruchów w przygotowywaniu kampanii wyborczej.

Według mnie gierka mogłaby niejedną osobę zainteresować. Ja w każdym razie z chęcią bym kupił taki tytuł, jeżeli by kosztował poniżej 100 zł.

Patryk

My, gracze, narzekamy często na kiepską fabułę w grach komputerowych. Jest to typowa rzecz, o której możemy wyczytać wszędzie, typowy element, na który można ponarzekać. Z tego by więc wynikało, iż widząc w sklepie grę, o której słychać było nie najlepsze rzeczy, odchodzimy od tego miejsca i szukamy tytułu odkrywczego i dobrze obmyślanego. Jakim zatem cudem, oglądając ranking najlepiej sprzedających się gier, opublikowany na pewnej stronie www zagranicznego dystrybutora, ujrzałem na pierwszym miejscu... „Hooligans"? Jeśli to jest gra wymagająca i wnosząca coś nowego, to chyba jestem... wyjątkowo zacofany. Tak prymitywnej „rozrywki" nie widziałem od baaardzo dawna.

Dobrze, „Hooligans" jaką jest grą nie będę dyskutował, gdyż monolog na ten temat nie ma sensu. Jednak gier takich samych bądź też prezentujących podobny poziom jest wiele. Tutaj głównie chcę wspomnieć o tytule dobrze nam wszystkim znanym, który odniósł niespodziewany sukces. Chodzi mi o grę firmy Black Isle pt. „Icewind Dale". Wielu pewnie zacznie się ze mną kłócić, jednak zastanówmy się: gra ma przeciętną grafikę, fabuła jest niedopracowana, do tego całość razi swą liniowością. (jedyna rzecz w tej grze, do której nie mam zastrzeżeń, to muzyka). I to ma być RPG? Czy same punkty postaci, rosnące doświadczenie i rzuty wystarczą, by gra była postrzegana jako RPG? Oczywiście, że nie. Przede wszystkim powinna pojawić się doskonała fabuła. A przecież w „Icewind Dale" głównie skupiamy się na niszczeniu przeciwników, zupełnie jakby fabuła była tylko narzędziem służącym do związania całości w pewien w miarę logiczny sposób. Nawet sami twórcy przyznają, że ta gra miała być tylko stanem pośrednim między „Baldur's Gate" i „Baldur's Gate 2", i nikt nie spodziewał się tak olbrzymiego sukcesu.

Zatem po co programiści mają tworzyć gry dla „wymagających graczy", skoro w rzeczywistości odpowiadają tymże gry prymitywne? „Planescape: Torment", gra z doskonałą fabułą, sprzedała się w gruncie rzeczy raczej słabo. A miała dobra historię, czyż nie? O co zatem chodzi? Czyżby oryginalność świata nie pasowała graczom? Niestety, ciężko powiedzieć, skoro mówią jedno, a robią drugie...

Jerod

Kwestia formalna

Niektórzy pewnie powiedzą, że się czepiam, ale jak dla mnie to istotna sprawa.

W INTERNECIE

FORUM DYSKUSYJNE SGK Online

W tym miesiącu na FSGK zapytaliśmy naszych forumowiczów, w jaki sposób udaje im się stworzyć „klimat" podczas grania w gry komputerowe, czy odpowiedni nastrój przychodzi samoczynnie, czy też jest efektem specjalnych, magicznych działań. Poniżej publikujemy wybrane głosy z dyskusji (całość możecie prześledzić na stronie http://www.sgk.com.pl), opinie te nie muszą być zgodne z poglądami członków redakcji.

Mi najbardziej przypadają do gustu gry a la Resident Evil (kiedyś stary dobry Alone in the Dark). Przy tej gierce, nawet gdy gram w nią już po raz n-ty, to zawsze sobie lubię stworzyć mały klimacik, czyli godzina ok. 24, ciemno w pokoju, cisza, a dzwieki idą na kolumny. Wtedy dopiero zaczyna się prawdziwa gra (brr!, ach ten dreszczyk). Zabawa jest wtedy przednia.

AJ_02

Hmmmm, nastrój? Zazwyczaj po prostu staram sobie wyobrazić sceny z gry. Gdy w Civ2 przemieszczam piechotę lub zajmuję nią miasto, to myślę jak by to wyglądało w rzeczywistości. Zazwyczaj nie używam „bodźców zewnętrznych". W klapaniu klimatu często pomaga mi także znajomość tematu, na przykład jak wyglądały miasta w imperium egipskim, którym podbijam świat w Cywilizacji 2.

sir_Artus

Ehh... ja pamiętam czasy, gdy nie miałem kompa i jeździłem do mojego taty do pracy aby pograć w Duke Nukem 3D na starym dobrym 486. Wtedy ta gra miała dla mnie suuuuper klimat, już samo menu gry wprowadzało mnie w miły nastrój. IMHO wszystkie stare gry mają ekstra klimat, nie to co teraz. Wtedy można było rypać w takie gierki i się to nie nudziło. Ostatnio odpaliłem jedną ze starszych gierek – grafa powaliła mnie na nogi (piksele, oczywiście!), ale gra nadal miała klimat.

Deus

LISTY DO REDAKCJI

Otóż skrót RPG (role playing games) jest wykorzystywany także w świecie gier komputerowych! A tak być nie powinno! Po to jest cRPG i to ten skrót powinien być używany. Przez tę jedną, małą literkę sporo ludzi myli cRPG z RPG, a niektórzy nie mają nawet pojęcia o istnieniu tego drugiego. Przykład z czata tematycznego: „Cześć, grywasz w RPG?". „No jasne, że grywam, najbardziej lubię „Baldur's Gate", „Icewind Dale" itd.". Takich przykładów jest mnóstwo, a wszystko właśnie za sprawą jednej literki „c", a raczej jej braku. A przecież różnica pomiędzy RPG a cRPG jest kolosalna! Największa i najważniejsza to właśnie taka, że w RPG sami musimy sobie wszystko wyobrazić, cały świat, potwory i co najważniejsze, każdy może to wszystko wymyślić inaczej, jak chce... W cRPG wszystko już mamy podane „na tacy" i każdy interpretuje to w taki sam lub w podobny sposób. RPG jest twórcze, zaś cRPG odtwórcze – chyba jako jedyny gatunek gry komputerowej (chociaż może wszystkie są odtwórcze). Dlatego, ludzie, apeluje do was! Postarajcie się nie zapominać o dodaniu „c" na początku skrótu RPG. Rozwieje to wszelkie wątpliwości i każdy będzie wiedział, o co chodzi i co jest czym. A przede wszystkim zachęcam was do grania w RPG – pocwiczcie trochę wyobraźnie bez pomocy komputera.

Paweł

Chaos bitewny

Krzysztofie (ŚGK 11/02), uważam, że masz rację. Chaos jest nieodłącznym elementem pola bitwy. Nie wyobrazam sobie, żeby Jagiełło rzucił do natarcia konnicę i podczas ataku zechciał ją zatrzymać, by zmienić szyk. Sprawa jest prosta – nawet gdyby chciał zmienić strategię, goniec już nie dotarłby z nowymi rozkazami. Dlatego moim skromnym zdaniem jedną z lepszych gier strategicznych jest „Centurion". Tam ważny jest głos (donośność) i jednostki poza jego zasięgiem nie mogły już dostać nowych rozkazów. Nie dość tego, w pewnym momencie jednostki panikują i uciekają z pola bitwy! Raz przez to przegrałem.

Wiem, że jest to stara gra, ale nadchodzą „Pretorians", którzy ponoć również mają korzystać z siły głosu i innych rozwiązań znanych z „Centuriona". Jednak jak to się mówi: pożyjemy, zobaczymy.

Czolgan

Osobiście od kilku lat jestem bardzo zainteresowany lotnictwem, szczególnie historycznym. Moja długoletnia pasja przenosi się także na gry komputerowe. Czytając wasze świetne pismo, bardzo brakuje mi pełnych wersji symulatorów lotniczych. Czy nie warto byłoby pokusić się o zamieszczenie na waszych płytach CD jakiś gier lotniczych?

Rozumiem że na rynku nie jest ich dużo, znając jednak wasze możliwości wyboru znakomitych gier („Might and Magic 6", „Master of Orion 2"), mam nadzieje że niedługo pogram w symulator z waszego CD-ka.

Andrzej Zając

Nie będę krył, że mieliśmy kiedyś taki pomysł i rozważaliśmy dodanie pełnej wersji gry lotniczej. I nie będę także krył, że wycofaliśmy się z tego projektu, obawiając się, że to jednak niszowe hobby. Zwłaszcza, że gra była bardzo specjalistyczna, że się tak wyrażę, dla nielicznych (niestety, jestem zobowiązany do zachowania w tajemnicy jej tytułu). Owszem, podobnie jak Ty, sami jesteśmy miłośnikami symulacji lotniczych (kilku z nas, ze mną włącznie, pasjonuje się tym tematem od lat) i pewnie kiedyś damy jakąś grę w tym gatunku, ale musi to być coś naprawdę ekstra. W co wierzymy i co nas samych porusza. Zatem czekamy na okazję, podobnie jak Ty z nadzieją, że w końcu się nam trafi.

Chciałbym skomentować recenzję „Sudden Strike 2" zamieszczoną w ŚGK 10/2002. Zaskoczyło mnie podejście recenzenta do tej strategii. Napisał on: „...tylko ślepe posłuszeństwo względem sztabu może zapewnić Tobie sukces.". I co w tym niezwykłego? Jako dowodzący oddziałem musisz ściśle wykonywać rozkazy i przeprowadzić operację w ściśle wyznaczonym czasie i na określonym terenie – w końcu wcielasz się w zdyscyplinowanego oficera, a nie atamana kozackiego. Nie kierujesz całą armią, tylko oddziałem, który dostał konkretne zadanie. Tobie pozostaje tylko sposób, w jaki go wykonasz (choć idąc na skróty pozbawiasz się wielu „niespodzianek" i wrażeń przygotowanych specjalnie dla ciebie na trasie). A za odstępstwo od rozkazów „kula w łeb" i na tym polega ta gra.

Co do posiłków, to jaki dowódca w jakimkolwiek konflikcie był pewien kiedy i czy w ogóle dostanie posiłki? Żaden. To dodaje tylko smaczku tej grze, więc nie ma co grymasić – wręcz przeciwnie, wypada się tylko cieszyć, że programiści ujęli to w ten sposób. A jeśli chodzi o ilość wojsk dostępnych w kolejnych misjach, to jeśli się nad tym zastanowić, jest tak, jak w życiu. Po wygranej bitwie dowodzący dostaje medal, ale niezależnie od swoich strat, nie będzie za to miał więcej ludzi w następnej misji.

Uważam, że recenzja jest trochę niesprawiedliwa i recenzent nie wziął pod uwagę pracy programistów, by zrobić coś więcej ze zwykłego RTS-a. Niech przypomni sobie prymitywny „Red Alert", to dostrzeże przepaść dzielącą te tytuły, które w teorii należą do tego samego gatunku. Wielokrotnie wytykany chaos jest lub może być smaczkiem dla lubiących ten tytuł graczy.

Piszę to wszystko, bo Wasza recenzja mogła zrazić czytelników do tego wspaniałego tytułu. Oczywiście, każdy ma prawo do swojego zdania, ale czasem można przecież być bardziej obiektywnym.

Matius

Bardziej obiektywnym? Czyli przymknąć oko na wady? Hmmm... No i masz babo placek. Z jednej strony chcecie, aby na gry patrzeć bardzo krytycznie i wytykać wszelkie możliwe błędy (bo gry kosztują bardzo dużo i lepiej zawczasu wiedzieć, co się kupuje), a z drugiej wierni fanatycy danej serii czy gatunku gromią nas raz na jakiś czas, że oceniamy za ostro i że powinniśmy dać szansę danej grze, bo nie jest taka zła, bo w końcu da się w nią grać, bo może następna część będzie lepsza. I cóż począć w takiej sytuacji?

To tyle w kwestii formalnej. A prywatnie...

Matius, czasem bywa tak, że obie strony mają rację – i właśnie tak jest w tym przypadku. Cały zaś szkopuł tkwi w tym, że Ty opisujesz swoje odczucia bez żadnych konotacji, natomiast autor wspomnianej przez ciebie recenzji także pisze od siebie, ale uwzględnia przy tym fakt, iż jego słowa czytają zarówno tacy fani jak Ty, jak i dyletanci czy osoby spoza grupy miłośników gatunku. I musi to (!) brać pod uwagę, bowiem bez tego zafałszuje swój przekaz. Do tego zobowiązuje nas zaufanie naszych Czytelników.

rubrykę prowadzi:
Piotr Pieńkowski

Ostatnio zatonąłem w Gothicu... Z początku gra wydawała się trochę nudnawa, a to za sprawą wielkiej przestrzeni i stosunkowo niewielu postaci. Jednak, gdy trafiłem do pierwszego obozu, to dopiero wtedy zaczęła się ciekawa zabawa. Gothic jest grą, w której klimat można doskonale wyczuć przy surroundzie, EAX-ie (bo dźwięki są tam wyjątkowo klimatyczne) i w zamkniętym pomieszczeniu ze zgaszonym światłem...

Jerod

Co do grania to zgodzę się, iż najlepiej jest grać po zmroku przy zgaszonym świetle. Obraz wtedy nabiera swoich prawdziwych walorów. Jeszcze lepiej jest założyć słuchawki, by usłyszeć każdy, najdrobniejszy nawet dźwięk. Jednak wszystkie te operacje nie pomogą, jeśli gra jest denna.

Ironman

Myślę więc, że naprawdę dobra gra nie potrzebuje upiększania żadnymi „bodźcami zewnętrznymi". Wystarczy, że będzie ona miała ciekawy, spójny, logiczny świat i fabułę oraz nastrojową muzykę połączoną z dobrze dopasowanymi efektami dźwiękowymi. Nic więcej wtedy nie trzeba poza brakiem hałasu z zewnątrz, dobrym komputerem i sporym zapasem wolnego czasu, gdyż nic tak dobrze nie pozwala wczuć się w klimat gry, jak długie posiedzenie PRZY, a raczej W grze.

Solaker

Dla mnie gra, która ma prawdziwy klimat, nie potrzebuje dodatkowych „pomocników" typu granie po nocach, słuchawki na uszach itp. Według mnie klimat mają gry sieciowe oraz gry single, które wymagają myślenia. Dlatego najciekawsze gatunki to przygodówki i cRPG.

xelloss

Ja raczej nie pomagam klimatowi gry – wyłączam oryginalną muzykę i włączam głośno własną. Jedynie grając w Deus Exa tak nie robiłem. Uogólniając, klimat gry przychodzi raczej powoli. Pierwszy raz grając w Deusa zraziłem się do niego. Dopiero potem, za drugim podejściem, dotarło do mnie, jak klimatyczna jest ta gra.

Nimitz

opracował: baRTes

ŚWIAT WEDŁUG MANJAKA

Chleb z e-mailem

U rozbawieniu posiadającej kontakt z mediami części społeczeństwa, agencje podały wiadomość o napadzie na bank, którego autor włożył sobie dla zamaskowania worek na głowę, tylko że zapomniał wyciąć w nim otwory, przez które mógłby widzieć otoczenie. Poszedł rzecz jasna siedzieć, za napad – nie za głupotę. O tym, że cecha ta, zwana bardziej grzecznie bezmyślnością, stanowi groźniejszą i bardziej powszechną przypadłość rasy ludzkiej niż próchnica wraz z grypą-hiszpanką razem wzięte, wiadomo od czasów starożytnych czy jeszcze bardziej prehistorycznych nawet. W XXI wieku nic się nie zmieniło. Poza tym jedynie, że pojawiła się kasta uważająca za głupców wszystkich bez wyjątku; mowa o twórcach reklamy.

Czasem trudno ich winić. Znany jest mi przypadek, w którym wykładowca psychologii wręczył na zajęciach swym studentom kilka kartek z wypisanymi poleceniami, z których pierwsze brzmiało: zanim przystąpisz do wykonywania poleceń, przeczytaj je wszystkie do końca. Studenci wzięli kartki i zaczął się cyrk – klaskanie, podskakiwanie, kiwanie głowami, tupanie i obracanie krzeseł. Wykładowca z kamienną twarzą obserwował, jak jego podopieczni wykonują kolejne rozkazy z kartek. Mniej marmuru w mimice zachowała dwójka studentów, która nie przystąpiła do zaleconych zadań, albowiem przeczytawszy całość dotarła do punktu ostatniego, który głosił, iż to wszystko jest żartem i należy zignorować wszelkie wcześniejsze polecenia.

Dwóch na kilkudziesięciu to niezbyt imponujący wynik.

Nie zamierzam tu psioczyć na reklamy telewizyjne, wmawiające mi, że biel bielsza od bieli wszystko wybieli, teraz w nowej wersji do zębów i muszli kolorowych. Reklama jaka jest, każdy widzi. Szczególny jej rodzaj jednakowoż, to taki, z którym mamy do czynienia na co dzień, jako użytkownicy poczty elektronicznej zasypywani wszelakiej maści spamem. Nic nie pomogą filtry antyspamowe, ręczne ustawianie ignorowania listów zawierających określone słowa czy tematy; ludzie stojący za maszynami do wysyłania milionów reklamowych e-maili zawsze znajdą jakiś sposób, aby dotrzeć do każdego, kto gdzieś kiedyś nieopatrznie ujawnił swój adres, na przykład wysyłając post na grupę dyskusyjną. Z czym nie da się walczyć, trzeba polubić, więc w pewien sposób zaprzyjaźniłem się z tymi śmieciami, dostarczanymi mi co rano przez usłużnego Netscape Communicatora wraz z listami istotnymi mniej lub bardziej. Powiem więcej, zacząłem sobie kolekcjonować owe reklamy, w specjalnych przegródkach trzymając różne ich typy, by na podstawie ich treści stworzyć sobie wizerunek przeciętnego internauty. Oczywiście taklego, jakim widzą go autorzy tych elektronicznych reklam. Jak zatem wygląda taki użytkownik sieci, przeciętny, odbierający jakieś dziesięć spamów dziennie, w krzywym zwierciadle reklamy? Jak każdy, wpuszczony do gabinetu luster – rzecz jasna.

Pierwszą niezbywalną cechą użytkownika internetu jest fakt bycia mężczyzną. Wniosek ten wyciągnąć można wprost stąd, że najliczniejszą grupę listów-zachęcajek stanowią te, które zachęcają do oglądania stron z treściami, powiedzmy eufemistycznie – nieprzyzwoitymi. Tak więc – internauta to bez wątpienia facet, i to taki, który woli oglądać panie na ekranie niż na żywo. Zwykle do tego jeszcze potrzebne mu są niebieskie pigułki, aby pożytek z owego oglądania mieć nie tylko matriksowy. Dobrze zatem; idźmy dalej. Drugą co do liczebności kategorię maili reklamowych stanowią te, które pytają, czy ich odbiorca nie ma ochoty zmienić pracy na lepiej płatną i zostać swoim własnym szefem. Pewnie, kto by nie miał taka treść wszelako implikuje fakt, iż osoba, która maila owego otrzymała, już pracę ma. Zatem internauta nie jest człowiekiem bezrobotnym, ani też nie jest milionerem, ani nawet średnio zamożnym biznesmenem pracującym na własny rachunek. Jest pracownikiem najemnym, marzącym wprost o tym, aby rzucić swoje zajęcie w pierony. Do tego ma sporą nadwagę, której desperacko pragnie się pozbyć, ale nie na tyle, żeby wstać od biurka – stąd maile z serii „zrzuć sto kilo nie ruszając się z miejsca".

Z drugiej strony, ten sam internauta, ma kupę forsy. No, nie jakąś wielką, ale na pewno tyle, aby go ciągle kusić ofertami zagrania w kasynie online albo zakupu tanich biletów lotniczych z Gibraltaru na Jamajkę. Na pewno się przydadzą. Podobnie jak rozszerzenie .biz dla własnej domeny internetowej, bo to pełen szpan mieć adres www.mojafirma.biz zamiast staromodnego com.pl. No i, rzecz jasna, niezbędny jest mu drugi niskoprocentowany kredyt hipoteczny na zakup domu. Z czego wynika, że jeden już ma. Kredyt i dom.

Jak nas widzą, tak nas piszą, głosi stare przysłowie z ery jeszcze przedinternetowej, tu przełożone na równanie odwrotne – jak do nas piszą, takimi nas widzą. Niezbyt to budujący widok, na szczęście niekoniecznie prawdziwy. Bo tak naprawdę nie o odbiorcach reklamy świadczą jej treści, ale o treści tej twórcach i nadawcach. O tym, jak postrzegają oni świat i innych ludzi, a także swoją w tym świecie rolę. Dotyczy to zarówno reklam e-mailowych, jak radiowych, telewizyjnych i wszelkich innych sposobów wmówienia ludziom, że coś tam jest lepsze od czegoś tam, a do tego niezbędne do życia. W wielu przypadkach im się udaje – bo jednak bezmyślność nie została przez nich wymyślona, a jedynie jest bezlitośnie wykorzystywana.

ManJAk

BAJKA DLA DOROSŁYCH! – CZERWONY KAPTUREK

Za górami za lasami, żyły sobie trzy dziewczynki. Nie wiedzieć czemu nazywano je siostrami Czerwony Kapturek. Pewnego dnia mama poprosiła, aby poszły odwiedzić chorą babcię.

– Tylko uważajcie podczas drogi, bo w lesie jest niebezpiecznie – ostrzegała mama. Dziewczynki jednak bezpiecznie dotarły do domku babci. Otworzyły drzwi i zapytały grzecznie...

– Babciu dlaczego masz takie duże oczy, i takie duże zęby, i dlaczego zwłoki pana gajowego leżą za Tobą...

UWAGA! Konkurs „Fotogram" z okładki! Wydanie cennych nagród nastąpi za okazaniem ŚGK 12/02.

GABINET OSOBLIWOŚCI

RPG schodzi na psy.

W RPG-ach zgrzebnego średniowiecza bajkowy chłop wciełał się w księcia, praczka w księżniczkę o stópkach Calineczki. Zawsze to było marzenie. Może takie pragnienie nie kreowało od razu książąt pełnej krwi, ale w sprzyjających okolicznościach namnożyło baronów bez liku.

W naszym padole komputerowym ten duch też jeszcze zipie, ale już:

IDZIE NOWE!

Kto zgadnie, jaki RPG bije wszelkie rekordy popularności? Rycerzy rdza zżarła razem z ich zbrojami, księżniczki jak wierzby płaczące sterczą przy każdej autostradzie. Przetrwała przeciętność. Więc to prawdziwy ideał. Wcielmy się w ideał.

Prawdziwy RPG to The Sims.

Zachowane zostały wszelkie znamiona Role Playing Game.

Mamy bohaterów. Rodziny-drużyny. Mamy questy, przebogate listy dialogowe, mamy przedmioty magiczne – bo o ich działaniu pojęcie w narodzie przecież żadne – hydranty, telewizory, lodówki, tostery, komputery. Nasze postacie rozwijają się w trakcie gry, na przykład awansując w pracy z biurwy młodszej na starszą. Dla poprawienia morale drużyny można sobie sprawić flipera, ale wystarczy też koci-koci-łapci.

Przeciętność wciela się w samą siebie. Poklosie Big Brotherów wdepnęło w nasz wirtual i już stąd nie wylezie. Kiedyś wyprze archaizmy Baldursów i przejmie w posiadanie całą niszę ekologiczną.

Niedoszły Jedi zamarzy zostać starszym szeregowym.

Już jestem happy!

Vicor

MIĘDZY NAMI, GRACZAMI...

Co się uśmiejemy, to nasze

Niezwykłych teorii jest wiele, właściwie nieskończona ilość. Jedne są nawet całkiem wiarygodne, inne z gruntu fałszywe, jeszcze inne po prostu dziwaczne i w swej dziwaczności wręcz oryginalne. Jak na przykład taka hipoteza wyczytana w jednym z brukowców, poprzedzona niezwykłą historią. Rzecz ponoć wydarzyła się w moim rodzinnym mieście, dwie przecznice od mojej ulicy, gdzie miejscowi menele popijają pod sklepem tanie wino, a młodociani dresiarze wystają w bramach, czekając na podpitego frajera samotnie wracającego po zmierzchu do domu. I otóż w takim miejscu i w takiej scenerii pewna gospodyni domowa mieszkająca na poddaszu jednej z kamienic ponoć została... porwana przez UFO. Późną nocą, wprost z kuchni, przez małe okienko. Nie robiono na niej żadnych eksperymentów medycznych, nie szukano kontaktu mentalnego, nie ustalano też warunków pokojowego poddania się Ziemian. Po prostu – uleczono jej chory ząb. Tak ponoć było. Ból, który dręczył kobietę od kilku dni, zniknął, podobnie jak locha w zębie, przez którą prawie już było widać mózg. Cud! Technologiczny, oczywiście. No bo kto, jak nie kosmici, ma dysponować możliwościami bezbolesnego leczenie uzębienia Ziemian? Więc co się tu dziwić. Acha, zielone ludziki przy okazji odkryły, że z uzębieniem u kobieciny w ogóle jest nie za tęgo i że dziur w nich więcej, niż w półkilogramowym kawałku sera żółtego Królewskiego, tak więc dla dobra stosunków dyplomatycznych pomiędzy cywilizacjami kosmicznymi obiecali jej, że jeszcze do niej wrócą i uleczą resztę. A potem może nawet zabiorą się za męża, kiedy ten przestanie wystawać z kolegami na dole pod sklepem, a także za syna, któren kolekcjonerem dresów różnej marki jest, tudzież całą ulicę, dzielnicę, miasto, kraj. Tak więc obcy nami się zajmą i uzdrowią nas oraz naszą gospodarkę.

I co wy na to? Przyznacie, że ani tu szukać prawdy, ani też udowadniać, że to fałsz. Po prostu można tylko (i trzeba) oddać się nastrojowi i płynąć wraz z fabułą opowiadanej historii, bo jedynie na to zasługuje.

A ciekawe, co powiecie na taką tezę. Boom na gry komputerowe to przeszłość, a prawdziwi gracze to gatunek na wymarciu. Dowody? Proszę bardzo. W starocie nikt nie gra, a nowości są do chrzanu – wszystkie. Weterani wyrastają z gier i porzucają je, zaś nowicjusze kompletnie nie znają się na tym, co dobre, zachwycając się wyłącznie nowościami. Komercja rządzi, bo stare, dobre firmy upadają. A stare, dobre firmy upadają, bo komercja rządzi. Do tego wszystko już było, a nowe pomysły to w rzeczywistości plagiaty. I nieprawdą jest, że dzisiejsi weterani też byli kiedyś lamerami i nie znali się na grach – od razu wszystko wiedzieli i rozumieli. Nieprawdą jest też to, że upadają te firmy, które po prostu źle zainwestowały swój kapitał lub ich zespoły wyczerpały potencjał twórczy. To kłamstwo. To międzynarodowy spisek gospodarczy. I jeszcze kłamie ten, kto twierdzi, że kiedyś gry też korzystały z cudzych pomysłów. Wszystkie były nowatorskie. I wszystkie miały to „coś". Tak ogólnie, bo to nie można tak konkretnie powiedzieć „co".

I jak Wam się to podoba? Myślę, że nawet mój kolega po klawiaturze, ManJAk, nie powstydziłby się takiej teorii spiskowej. A to dopiero wstęp do świata niezwykłych hipotez. Sami przecież znacie jedną z najpowszechniejszych dzisiaj i najabsurdalniejszych teorii – gry komputerowe deprawują młodzież i rodzą przemoc. W takich sytuacjach nieodmiennie pytam, czy chodzi o to, że spokojny, miły 15-latek, taki wiecie, w okularkach i z przylizaną grzywką, siada do „Arcanoida" i w trakcie odbijania piłeczki na monitorze przeistacza się w krwiożerczego zbira, który po uzyskaniu premii punktowej chwyta kuchenny nóż i leci seryjnie mordować przechodniów. Za kuleczki. I klapeczki. No cóż, odpowiedzi jeszcze nigdy nie otrzymałem. Nie licząc pochrząkiwań i kaszlnięć.

Są też hipotezy zgoła sprytniejsze, z pozoru zdawałoby się klarowne i sensowne, a jednak po bliższym przyjrzeniu się, zawierające dozę szaleństwa. Czasopismo z napisem „biggest selling in Poland" (a wcześniej „in Europe") to nie takie, które każdego miesiąca sprzedaje się w największym nakładzie, ale takie, które sprzedało się kiedykolwiek, gdziekolwiek i jakkolwiek. Nie rozumiecie? To proste. W myśl tej teorii najbogatszym obecnie człowiekiem świata jest nie ten, kto ma dziś najwięcej pieniędzy, ale ten, kto miał największe zarobki w całym swoim życiu, choćby tę forsę dziesięć razy już utracił i sypiał dziś na dworcu. Ja w każdym razie dziękuję za takie bogactwo.

W podobnie magiczny sposób dowiadujemy się, że do niedawna nie było żadnego dobrego pisma o grach, które w dodatku jednoczyłoby środowisko graczy, co obiektywnie stwierdzają twórcy nowego pisma (to chyba nawet ci sami ludzie, co w poprzednim przykładzie – co widać, słychać i czuć). Czyli te, co były, były złe i pewnie dlatego tak dobrze się sprzedawały i nadal sprzedają, jednocząc co najwyżej niegraczy. No bo dobre rzeczy sprzedają się źle, a złe – dobrze. I Gracz (ja?) to nie to samo, co gracz, a już na pewno nie co niegracz. Zresztą, kogo to obchodzi, jak jest naprawdę. A jeśli nawet, to kreatywny marketing rozpracuje w mig. Nie pytać, nie myśleć – wierzyć na słowo. Bo tak objawił promień z nieba...

No i co? Czyż świat nie jest piękny? Czyż ludzkość nie zasługuje na przetrwanie, kiedy ma taki potencjał twórczy? I my, gracze, jesteśmy tu w ścisłej czołówce, wymyślając podobne historie i w nie wierząc. Można nawet powiedzieć, że dzięki temu jesteśmy na fali, zgodni z najnowszymi światowymi trendami. I tylko trochę szkoda mi twórców wszystkich tych bzdur, bowiem wymyślając je, sami sobie wystawiają „laurkę" po wsze czasy. Ale z drugiej strony, bez nich życie byłoby smutne i szare. A tak – co się uśmiejemy, to nasze.

Gracz

FRAKCJA 3D

Opracował: Bazyl

Tuż przed zamknięciem numeru Świata Gier Komputerowych dotarła do nas paczka z firmy Techland, zawierająca najnowszą wersję gry Chrome. Prace nad tą taktyczną strzelaniną FPP trwają już od długiego czasu, to jednak co zobaczyliśmy pozwala przypuszczać, iż premiera programu jest już bliska. Dla tych, którzy nigdy wcześniej nie słyszeli o *Chrome* słów kilka wyjaśnienia. Akcja tej gry toczy się w przyszłości, podczas kolonizacji nowo odkrytego układu gwiezdnego o nazwie Valkyria. Znajduje się w nim pięć planet, na których zlokalizowano kopalnie cennych minerałów. Głównym bohaterem gry jest najemnik o imieniu Logan, który wraz ze swą towarzyszką Carrie pracuje dla organizacji oferującej najwięcej pieniędzy.

Oszałamiająco prezentowała się roślinność. Poszycie lasów jest w *Chrome* na tyle gęste, że można się w nim dosłownie ukryć. Czynią to zresztą Twoi przeciwnicy, których często było bardzo trudno wyśledzić. Denerwował z kolei efekt przeźroczystości pojawiający się, gdy podchodziłem do wielkich głazów porozrzucanych tu i tam. Na pewno trzeba będzie to poprawić.

Żołnierze, z którymi walczyłem, zachowywali się bardzo rozsądnie. Starali się unikać moich strzałów, atakować z flanki lub od tyłu. Animacja ich ruchów była bardzo dobra, zaś upadek, gdy udało mi się któregoś celnie trafić, wyglądał bardzo realistycznie.

CHROME CORAZ BLIŻEJ

Nie jest to może szczególnie oryginalna fabuła, jednak w toku gry ma nie braknąć zaskakujących zwrotów akcji. Atrakcją będzie również możliwość ulepszania bohatera z pomocą różnorodnych implantów. Zobaczysz też różnorodne pojazdy i wielkie bojowe roboty kroczące podobne do tych, z którymi Luke Skywalker walczył w „Powrocie Jedi".

Wersja *Chrome*, która trafiła w nasze ręce oferowała 6 misji wyciętych z różnych momentów gry. Program działał dość stabilnie, mieliśmy natomiast problemy z ustawieniem rozdzielczości większej niż 800 x 600. Być może winna była temu karta graficzna – korzystaliśy z GeForce'a 2 Pro, a już przy uruchamianiu program informował, iż ten typ akceleratora nie obsługuje wszystkich dostępnych efektów graficznych.

Moje pierwsze wrażenia z gry były dość mieszane. Niezwykle ciekawa była bodajże szósta misja, w której wraz z innymi żołnierzami musiałem bronić swoją bazę przed atakiem wyglądających jak potomkowie Mad Maxa przeciwników. Zaczajony za barykadą mogłem patrzeć, jak kolejni przeciwnicy nadbiegają z wąwozu. Walka była bardzo zażarta tym bardziej, że napastnicy mieli wsparcie robotów kroczących. Przyznam, że tego typu misji nie widziałem do tej pory w żadnej grze FPP. Najbliższe tej walce są sceny z *Medal of Honor*, tam jednak amerykańscy żołnierze szturmujący plażę pełnią tylko rolę dekoracji. W *Chrome* moi towarzysze strzelali i faktycznie zabijali przeciwników, choć sami również ginęli. Przyznam, że byłem pod wrażeniem.

O postępach prac nad *Chrome* będziemy informować na bieżąco. Po tym, co widziałem myślę, że ta gra ma duże szanse, by jako pierwszy program FPP stworzony w Polsce przebić się na światowych rynkach. ❐

Z OSTATNIEJ CHWILI

Miłośnicy Half-Life'a, a CounterStrike'a w szczególności, z pewnością znają programik GeekPlay. Jest to niewielkie narzędzie, które ułatwia przeglądanie i odtwarzanie dem. Dzięki interfejsowi graficznemu dostępne są wszystkie informacje o demie. Programik pozwala także na takie luksusy, jak choćby zmiana szybkości odtwarzania dema. Dodatkową zaletą GeekPlaya jest możliwość pokl atkowego zrzucania screenshotów, co pozwala później bez większych problemów utworzyć z sekwencji grafik zapisanych w formacie BMP film. GeekPlay jest od niedawna dostępny w wersji 5.0. Zainteresowanych odsyłamy na stronę http://www.geekboys.org/geekplay/.

Na ciekawy filmik natknęliśmy się na łamach serwisu Quake'a 3 na Wirtualnej Polsce. Pod adresem http://q3arena.gry.wp.pl/?id=16&akcja=details&kat=1&file=5812 znajdziemy sporych rozmiarów polski filmik Rotharia Final o... naturalnie, o Q3A. 186 MB i zaledwie 4 minuty – to budzi respekt, film jest jednak warty obejrzenia głównie ze względu na montaż i efekty specjalne.

Osobom znającym język angielski polecamy zerknąć na znajdującą się w serwisie GameSpy stronę http://www.gamespy.com/futureofgaming/engines/. Mamy tu zestaw wypowiedzi uznanych specjalistów od gier (słynny Peter Molyneux czy też Tim Sweeney z Epic Games), którzy spekulują na temat możliwości silników graficznych gier najbliższej przyszłości.

ZMIEŃ SWÓJ TELEFON

Graficzny SMS

TYLKO 2 zł + VAT

AK.500728

AK.500733

AK.500736

AK.500911

AK.500913

AK.500922

AK.501040

AK.501042

AK.501043

AK.501045

AK.501047

AK.501048

AK.501049

AK.501050

AK.501162

AK.501172

AK.501173

AK.501282

AK.501320

AK.501334

AK.500214

AK.500309

AK.500310

AK.500319

AK.500390

AK.500560

AK.500890

AK.500895

AK.501069

AK.501071

Aby otrzymać smsa graficznego, należy wysłać pod numer 7216 SMS, w treść wpisując numer danego smsa graficznego (np. AK.500784). Smsa graficznego dostaniesz w ciągu 15 min.

Aby wysłać znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7216, w treści SMS'a wpisać numer wybranego smsa graficznego i podać numer odbiorcy, oddzielone kropką, np.: AK.500784.numerodbiorcy. Osoba która ma odebrać logo/dzwonek dostanie SMS w ciągu paru minut.

- ❑ Z usługi tej mogą korzystać wszyscy, bez względu na sieć.
- ❑ Usługa jest dostępna dla wybranych modeli telefonów Nokia.
- ❑ Koszt to 2 zł + VAT.

UWAGA! – Usługa dostępna tylko dla modeli telefonów Nokia

Copyright by Plejada

KANTYNA

Opracował: Bazyl

kim terenie piechota będzie miała wyraźną przewagę i nawet jeśli nie zdoła zniszczyć Twojego oddziału, to może go poważnie uszkodzić.

Idąc czołgami do ataku pamiętaj, iż jako jedyne posiadają one specyficzną umiejętność o nazwie „overrun attack". Gdy zaatakujesz poważnie osłabionego przeciwnika – czy to w wyniku wcześniejszych ataków, ostrzału artylerii lub lotnictwa – zostaje on błyskawicznie zniszczony, a Twoje czołgi mogą kontynuować swój ruch. Należy atakować z bezpośredniej odległości, nigdy z oddalenia. Przy dobrze rozegranym ataku pojedynczy czołg może zniszczyć w jednej turze nawet dwa-trzy oddziały wroga.

dział przeciwpancernych posiadających zasięg strzału większy niż 1.

Artyleria

Artyleria może służyć zarówno jako doskonały środek ataku, jak i obrony. Wszystkie umocnione pozycje wroga powinny być atakowane najpierw artylerią tak, by zmniejszyć poziom umocnienia wroga.

Wrogie oddziały artylerii powinny być niszczone w pierwszej kolejności, gdyż mogą one zapewnić swoim oddziałom wsparcie ogniem, gdy Ty rozpoczniesz atak. Z kolei gdy sam się bro-

PANZER GENERAL 2 – DROGA DO CHWAŁY

Ten miesiąc dla nas, miłośników gier wojennych zrzeszonych w Kantynie, jest wyjątkowy: po długich staraniach na cedeku „Świata Gier Komputerowych" ukazał się jeden z najlepszych programów tego typu, kultowy *Panzer General 2*. Jest to zarazem logiczna kontynuacja ŚGK-owej tradycji: pierwszymi dwiema pełnymi wersjami gry, jakie nasz magazyn dołączył na płytkach, były *Panzer General* oraz *Allied General*. Dlatego to wydanie Kantyny ma charakter specjalny – w całości poświęciliśmy je grze *Panzer General 2*. Jako że tytuł ów ma już swoje lata (choć wcale się nie zestarzał), poniżej zamieszczamy szereg sprawdzonych w boju porad, które powinny zainteresować zarówno tych, którzy po raz pierwszy zetkną się z *Panzer Generalem*, jak i doświadczonych strategów. Oto poradnik, którego zasady stosować można w dowodzeniu wszystkimi armiami występującymi w *PG 2*, ale najbardziej przydadzą się one tym, którzy chcieliby odwrócić koleje wojny na korzyść Wehrmahtu.

BUDOWA ARMII

Czołgi

Czołgi to główna broń w *PG2*, a zarazem pięść armii niemieckiej. Są szybkie, dobrze uzbrojone i opancerzone, idealne do walki na otwartej przestrzeni. Nie używaj ich do walk w mieście, górach, czy na terenie podmokłym – w takim terenie piechota będzie miała wyraźną przewagę i nawet jeśli nie zdoła zniszczyć Twojego oddziału, to może go poważnie uszkodzić.

Piechota

Podstawowym zadaniem piechoty jest walka w mieście i w trudnym terenie, takim jak na przykład góry. W *PG 2* istnieje wiele rodzajów piechoty różniących się między sobą siłą ataku i odpornością na ogień. Najważniejsze wydają się oddziały saperów (engineers), którzy są w stanie poradzić sobie nawet z najlepiej umocnionym przeciwnikiem. Wykorzystaj ich, gdy chcesz zdobyć silnie umocnione miasto lub pozycję.

Dobrze okopane (poziom umocnień powyżej 3) oddziały piechoty są w stanie zażarcie się bronić (pojawia się wówczas komunikat „rugged defence"), zadając przeciwnikowi bardzo poważne straty. Praktycznie jedynym sposobem, by uniknąć wykrwawienia się w ataku na tak przygotowanego wroga jest wcześniejszy atak artylerią lub lotnictwem mający na celu zniszczenie jego umocnień. Można także używać czołgów lub nisz – idealnie gdyby w pobliżu znajdowała się bateria artylerii (najlepiej o zasięgu czterech pól lub więcej), mogąca wesprzeć Twoje oddziały walczące na różnych kierunkach frontu.

Zwiad

Wbrew pozorom, zwiad jest jednym z najważniejszych rodzajów wojsk, szczególnie, gdy atakujesz. Informacja o tym, co znajduje się przed Tobą, jest na wagę złota, a tylko wozy zwiadowcze dysponujące dużym zasięgiem wzroku (cztery pola i więcej) mogą Ci takich informacji dostarczyć. Ponieważ są tanie mogą również posłużyć jako tylna straż, gdy sam się wycofujesz. Pamiętaj również o tym, iż jako jedyne mogą wykonać posunięcie w kilku ruchach zmieniając dowolnie kierunek przemieszczania aż do wyczerpania swoich punktów ruchu.

Broń przeciwpancerna

Broń przeciwpancerną podzielić można na dwa typy: mobilną i wymagającą transportu. W pierwszym okresie wojny większość państw dysponowała tylko tym drugim rodzajem, który nie jest zbyt wygodny w użyciu. Wyjątkiem jest niemieckie działo 88 mm, z którego zasięg trzech pól i bardzo duża siła ognia czyni bardzo skuteczny środek walki z ciężkimi czołgami francuskimi, angielskimi i radzieckimi. W drugim okresie wojny (tzn. po 1943 roku) zaczynają pojawiać się mobilne niszczyciele czołgów. Świetnie nadają się one do zwalczania atakujących sił pancernych przeciwnika. Dotyczy to zwłaszcza Niemców, których działa z serii StuG są idealne w walce z Shermanami i T-34.

Broń przeciwlotnicza

Jednostki artylerii przeciwlotniczej również podzielić można na mobilne i wymagające tran-

sportu. Zalecam stosowanie tych pierwszych, jeśli tylko jest to możliwe, gdyż są one doskonałe zwłaszcza w trakcie przemarszu wojsk. Mogą wówczas chronić narażone na ataki z powietrza jednostki artylerii lub piechoty. Pamiętaj tylko, żeby chronione oddziały znajdowały się w zasięgu działania artylerii przeciwlotniczej.

Lotnictwo myśliwskie

Zapewnienie sobie przewagi w powietrzu to sprawa absolutnie priorytetowa. Służą do tego przede wszystkim myśliwce choć grając Rosjanami musisz dodać do tego również wsparcie artylerii przeciwlotniczej (ich samoloty są relatywnie słabsze od niemieckich i alianckich). Atak na eskadrę nieprzyjaciela należy zawsze skoordynować w taki sposób, by przeciwnik miał niewielkie szanse przeżycia tury, w której został zaatakowany. Jeśli przeżyje, może po prostu uciec lub wycofać się na swoje lotnisko, gdzie uzupełni straty.

Z drugiej strony patrząc należy bardzo ostrożnie planować atak – ryzyko utraty nawet 1 eskadry powinno odwieść Cię od wprowadzenia planu w życie. Myśliwce są jednymi z najdroższych jednostek i utrata nawet jednego może sprawić, że nie będziesz w stanie kupić sobie nowego.

Lotnictwo bombowe

W początkowym etapie wojny jest to dla Niemców jedyny (poza działem 88mm) skuteczny środek walki z radzieckim T-34 i KV-1. Zawsze dbaj o to, by Twoje samoloty były maksymalnie wzmocnione, tym bardziej, że bardzo szybko zdobywają doświadczenie. Dopóki nie masz pewności, że na niebie nie ma ani jednego myśliwca nieprzyjaciela, zawsze zapewniaj też swoim samolotom ochronę myśliwców.

Dowódcy

Niektóre jednostki otrzymują dowódców (odbywa się to na drodze losowej), których obecność daje oddziałowi dodatkowe możliwości. Chroń te jednostki za wszelką cenę, gdyż bonusy takie są rzadkością, a w dużym stopniu podnoszą wartość całej armii. Listę tychże bonusów znajdziesz w tabelce obok.

STRATEGIA

1. Atakując miasta kolejność niszczenia celów powinna być następująca: obrona przeciwlotnicza, artyleria, inne jednostki. Gdy pozbędziesz się obrony przeciwlotniczej, Twoje samoloty będą mogły bezkarnie siać zniszczenie i blokować dopływ uzupełnień. Gdy siła jednostek p-lot spadnie poniżej 4 stają się one praktycznie bezużyteczne wobec samolotów niemieckich i alianckich.

2. Chroń swoje oddziały artylerii. Możesz do tego wykorzystać częściowo zniszczone oddziały piechoty. Powinny wystarczyć, gdyż będąc tuż obok artylerii będą miały jej bezpośrednie wsparcie.

3. Dbaj o różnorodność oddziałów w swojej armii. Nie da się wygrać dysponując tylko czołgami, lub tylko piechotą. Potrzebujesz wszystkich typów wojsk. Pamiętaj też, że szybka, mobilna armia jest znacznie groźniejsza od powoli przemieszczających się wojsk. Obowiązkowo powinieneś mieć przynajmniej 2 oddziały samobieżnej artylerii i obrony przeciwlotniczej.

4. Wielu dowódców inwestuje tylko w rozwój czołgów, artylerii, myśliwców i bombowców. Czołgi to pięść, myśliwce są potrzebne do wywalczenia przewagi w powietrzu, artyleria może zadać bardzo poważne straty, a jeśli jest dobrze chroniona sama nigdy nie zostanie uszkodzona. Bombowce to niezwykle istotny środek walki z czołgami i umocnioną piechotą wroga. Działa przeciwpancerne, piechota, zwiad i artyleria przeciwlotnicza jest relatywnie tania i dlatego można pozwolić sobie na utratę jednostki tego typu.

5. Każdy atak musi mieć konkretny cel. Nie atakuj z przypadku, gdyż strzelając narażasz się na straty i tracisz amunicję. Jednego i drugiego może Ci zabraknąć, gdy przyjdzie potrzeba.

6. Lepiej jest całkowicie zniszczyć kilka oddziałów wroga niż uszkodzić wiele.

7. Staraj się tak atakować, by nie narażać się na ogień wroga. Artylerią atakuj cele naziemne, artylerią przeciwlotniczą samoloty, jednostkami pancernymi o zasięgu 2 pól, te które mają zasięg ataku wynoszący 1 pole.

8. Jeśli tylko masz okazję niszcz oddziały zwiadowcze wroga. Bez nich szanse na to, iż da się zaskoczyć (wejdzie swoim oddziałem na pole zajmowane przez Twój oddział) znacznie wzrastają.

9. Omijaj wrogie fortyfikacje nie będące głównym celem w danym scenariuszu. Mogą Ci one posłużyć do trenowania jednostek tyłowych, na przykład dział przeciwpancernych. Po kilku scenariuszach możesz dosłużyć się pięciogwiazdkowej jednostki i to bardzo tanim kosztem.

10. Jeśli atakujesz czołgami rób to zdecydowanie – 5 nawet 6 czołgów atakujących na wspólnym kierunku ze wsparciem artylerii i lotnictwa potrafi przełamać nawet bardzo silną linię obrony. ❐

WŁAŚCIWOŚĆ	EFEKT
Aggresive Attack	Współczynnik ataku zwiększony o 2 punkty
Aggresive Maneuver	Zasięg ruchu zwiększony o 1 pole
All Weather Combat	Może atakować w czasie opadów deszczu i śniegu
Alpine Training	Może swobodnie poruszać się przez lasy i góry
Battlefield Intelligence	Nie może zostać zaskoczony
Bridging	Może przeprawiać się przez rzeki
Combat Support	Daje wsparcie przylegającym sojuszniczym oddziałom
Determined Defence	Współczynnik obrony zwiększony o 3 punkty
Devastating Fire	Oddział może dwukrotnie strzelać w ciągu tury
Ferociuos Defence	Współczynnik umocnień jest ważny nawet jeśli oddział atakowany jest przez saperów
Fire Discpline	Oddział zużywa amunicję o połowę wolniej
First Strike	Oddział strzela pierwszy jeśli wygrał inicjatywę
Forest Camouflage	Oddział może być dostrzeżony w lesie tylko, jeśli przeciwnik znaduje się tuż obok
Infiltration Tactics	Współczynnik umocnień przeciwnika jest ignorowany
Influence	Dodaje bonus prestiżu do uzupełnień
Liberator	Oddział zdobywa więcej punktów prestiżu za zdobycie miasta
Overwatch	Oddział strzela do każdego kto wejdzie w zasięg strzału
Overwhelming Attack	Punkty tłumienia zamienia na odebrane punkty siły
Reconaissance Movement	Oddział może poruszać się jak jednostka zwiadu
Resilience	Oddział trudniejszy do zniszczenia
Shock Tactics	Zadaje punkty tłumienia utrzymujące się dłużej niż tura
Skilled Ground Attack	Bonus w czasie ataku na jednostki lądowe
Skilled Reconnaisance	Zasięg wzroku zwiększony o 1 pole
Street Fighter	Ignoruje umocnienia w mieście
Superior Manouver	Ignoruje strefy kontroli

TAWERNA

Opracował: Adam „Nubarus" Piesiak

WITAM!

Witam Was serdecznie, strudzeni wędrowcy! Miło mi, iż po raz kolejny zagościliście w naszej tawernie. Postaram się, aby dzisiejszy wieczór zapadł Wam na dłużej w pamięci, co – mam taką nadzieję – będzie zachętą do kolejnych wizyt w naszych skromnych progach. To już drugi miesiąc jak prowadzę tawernę, po wyruszeniu w daleką, tajemniczą podróż imć Kata. Podsumowując ten okres, chciałbym podziękować Wam mili goście, za ciepłe listy, które od Was otrzymałem. Odpowiadam na wszystkie, a jednocześnie proszę o dalsze propozycje i sugestie, dotyczące funkcjonowania owego przybytku. Przypominam, iż gońców należy kierować pod adres: tawerna@sgk.com.pl. Nie przedłużając, zapraszam Was do rozprostowania kości w ten jesienny wieczór. Tawerna stoi otworem...

ŚWIAT JAKIEGO NIE BYŁO

W dzisiejszej opowieści skupię się na zaprezentowaniu świata jako podstawowego elementu każdej gry cRPG. Nikogo nie trzeba chyba przekonywać, iż papierowe systemy fabularne biją pod tym względem komputerowe odpowiedniki na głowę. Sytuacja nie jest jednak beznadziejna. Wiele gier wzoruje się na sprawdzonych i wielbionych przez fanów światach.

Na szczęście coraz częściej mamy do czynienia z autorskimi pomysłami, które w wielu wypadkach przerastają te sprawdzone wzorce. Każdy, kto lubi świat Forgotten Realms, zagra chętnie w pozycje na nim oparte („Eye of The Beholder", „Baldur's Gate", „Pool of Radiance", „Neverwinter Nights"). Czy aby jednak na pewno? Gdzie leżą granice wykorzystania świata w odpowiedniku komputerowym? Wydaje mi się, iż w przypadku Forgotten Realms granica ta już dawno uległa zatarciu. Zdecydowanie bardziej cenię gry, których autorzy sami przygotowują swój świat, tworząc go od podstaw. Często widać wtedy, iż wkładają oni w to swoje serce. Nie idą na łatwiznę (abstrahując od spraw związanych z kosztami) i nie zakupują gotowego modułu, który potem mogą, ku swojej uciesze, do woli wykorzystywać. Systemy autorskie, choć nie do końca dopracowane, mają w sobie tę iskierkę, za którą je cenię. Poza tym mogą być wciąż bez ograniczeń rozbudowywane i ulepszane; co nie jest możliwe w przypadku produktów licencjonowanych.

Nie sposób w tym miejscu nie wspomnieć o serii „Fallout". Świetne podejście do post-nuklearnego świata, niemal bez ograniczeń co do jego eksploracji, a dodatkowo to, co mi osobiście przypadło bardzo do gustu, czyli realistycznie odwzorowane postaci w grze. Zawiódł pod tym względem „Planescape: Torment", który bardziej przypominał grę przygodową i może właśnie dlatego nie było mi dane wrócić do niego po raz kolejny. Tytuł ten miał duży potencjał, który nie został w pełni wykorzystany. Zagadkowy świat, bardzo dobry, enigmatyczny scenariusz i wspaniałe opisy (chociażby niezapomniany opis Ingusa) – to wszystko wprowadzało gracza w specyficzny nastrój i nie pozwalo przejść fanom RPG obok tej gry obojętnie. Zabrakło jednak umiejętnego wykorzystania tego zagadkowego uniwersum AD&D.

Skupmy się teraz na samym odwzorowaniu stworzonych wcześniej światów w grach komputerowych. Przede wszystkim chodzi o to, abyśmy doznali uczucia spójności terenów, po których podróżujemy. Spójności, czyli cech wspólnych, a zarazem dobrze odmierzonej różnorodności. Aby tak się stało, dużo czasu należy poświęcić opracowaniu różnic kulturowych danych terytoriów, aspektów religijnych, czy nawet używanych języków. Ciekawym przykładem jest tutaj siódma część sagi „Might & Magic", która poszczycić się może dość sporą różnorodnością pod tym względem. Oczywiście, wytyczne co do rozbudowanego i zazębiającego się w każdym calu świata, nie są gwarancją komercyjnego sukcesu danej gry. Taka pozycja, ze względu na duży stopień skomplikowania, zaliczałaby się do „produktu niszowego", co w tej chwili z pewnością nie jest celem żadnego producenta, myślącego o zarobku. Z drugiej strony, patrząc nieco szerzej na aspekt społeczny, nie sposób zapomnieć o „Diablo", które mimo wielu sprzeciwów, zalicza się do gatunku RPG. Gra odniosła niesamowity sukces, co prawda dzięki opcji multiplayer, fakt jednak pozostaje faktem. Świat był tutaj co najmniej umowny i tylko ogólnie zarysowany. Stworzyło to jednak podwaliny do tego (w czym czynnie brałem udział), aby samemu go dopracować. Prezentowane to było jednak tylko w postaci opracowań na internecie, a cała reszta rozgrywała się w wyobraźni.

Reasumując, w wypadku „Diablo", niektórzy fani RPG sami wynagrodzili sobie duże braki tej gry.

Wielu z Was z pewnością zgodzi się ze mną, iż głównym elementem udanego cRPG jest fabuła oraz scenariusz (co będzie tematem mojej kolejnej opowieści) i tak naprawdę, tylko dzięki temu aspektowi

gra może zatrzymać nas przy sobie na dłużej niż godzinę. Świat może być dopieszczony do granic możliwości – cóż z tego, jeżeli akcja gry nie wzbudzi większych emocji. Z kolei tylko rozbudowany świat, umożliwia stworzenie scenariusza, dla którego grać będziemy od świtu do zmierzchu (lub odwrotnie).

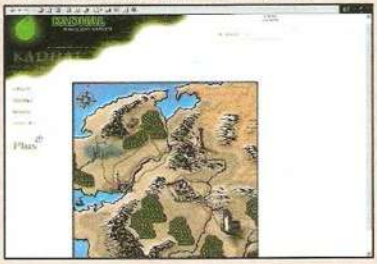
Obecnie graczom nie wystarcza już cRPG, którego akcja rozgrywa się tylko w podziemiach. Twórcy gier mają teraz o wiele trudniejsze zadanie. Muszą stworzyć świat kompletny, z różnorodnymi obszarami do zbadania, własną kulturą, religią, charakterystycznymi bohaterami niezależnymi, rozbudowanym ekwipunkiem i całym mnóstwem innych rzeczy. Wszystko po to, aby zadowolić nas – graczy. Jednak gra komputerowa posiada także wiele ograniczeń.

Z założenia spójny świat, podzielony jest na szereg obszarów, które często mają ze sobą niewiele wspólnego (choć np. teoretycznie ze sobą sąsiadują na mapie). Istnieje też wiele problemów technicznych, jak chociażby ciągłe wczytywanie nowych lokacji – przykładem niech będzie koszmarna pod tym względem seria „Baldur`s Gate" (żonglerka czterema, czy pięcioma płytami CD mogła każdego wykończyć). Takie rozwiązanie potrafi w skuteczny sposób zmącić nasz nastrój. Przed programistami jeszcze długa droga do przebycia. Zalążkiem rozwiązań, w którego kierunku powinni oni podążać, jest „Ultima 9", gdzie autorom udało się zbliżyć do ideału. Niezwykle dużo zależy jednak od nas samych i naszego indywidualnego podejścia.

Nawet gra niedopracowana, dzięki naszej wyobraźni, stać się może wspaniałą przygodą, do wyruszenia, w którą wszystkich serdecznie zapraszam. ❐

ZASŁYSZANE W TAWERNIE

Zastanawiałem się, czy przekazać Wam poniższą informację. Natknąłem się na nią, gdy kompletowałem nowe menu dla Taweny. Nie lubię i nie używam komórek, jednak z pewnością wielu z Was zainteresuje fakt, iż operator Plus GSM uruchomił usługę, dzięki której pograć możemy w uproszczonego erpga – „Kandhal: Magiczny Kamień". Sterowanie odbywa się za pomocą sms-ów, a całość rozgrywa się w świecie, w którym zły Lord Kirken zawładnął magicznym kamieniem – Kandhal. W efekcie na planecie przestało rozwijać się życie. Jeżeli to właśnie Ty jesteś ostatnim urodzonym człowiekiem, być może uda Ci się przywrócić równowagę. Więcej informacji: **http://kadhal.plusgsm.pl/index.jsp**.



PORTAL

Mimo szumnych zapowiedzi, w tym miesiącu nie udało się uruchomić portalu prowadzącego na płytę CD, gdzie znaleźć miało się rozszerzone menu naszej Taweny. Przyznam, iż niewiele też otrzymałem propozycji i sugestii od Was w tej sprawie, a liczę na to, gdyż to właśnie tutaj możecie dać upust swojemu talentowi. Chciałbym, aby ów dział rozbudowywał się dzięki Waszej inwencji. Czekam na listy pod moim adresem **taverna@sgk.com.pl**. Nie mogąc jednak pozostać do końca bezczynnym, postanowiłem wysunąć ryzykowną propozycję. Snując dzisiejszą opowieść, pomyślałem, iż mając tylu wspaniałych gości, moglibyśmy się wspólnie pokusić o stworzenie swojego systemu RPG. Oczywiście byłaby to tylko zabawa i przedsięwzięcie całkowicie niekomercyjne. W przyszłości efekt naszych opracowań mógłby np. zaowocować powstaniem gry PBEM (play by e-mail). Ryzyko jest jednak duże, ze względu na ogrom prac. Sprawa jest otwarta – czekam na Wasz odzew.

KALENDARZ PODRÓŻNIKA

Jak co miesiąc prezentuję tytuły, które właśnie znalazły się w sklepach lub ukażą się w najbliższym czasie w Polsce

Saga Baldur`s Gate
(w sklepach; 99 zł)

Baldur`s Gate
(extra Gra; w sklepach; 29,99 zł)

Neverwinter Nights
(20 listopada; 129,90 zł)

Elder Scroll 3: Morrowind
(4 grudnia; 99,99 zł)

NOWINKI

FALLOUT DOCZEKAŁ SIĘ BIBLII

Black Isle wydało nowe opracowanie na temat serii Fallout. Znajdują się tam m.in. wywiady z twórcami gry. Całość dostępna jest pod tym adresem: http://feedback.blackisle.com/downloads/fob9_doc.zip

ULTIMA 7 POD WINDOWS

Grupa zapaleńców opracowała nową wersję kultowego rpga Ultima 7, przetwarzając jej kod źródłowy, tak, iż gra uruchamia się pod systemami Windows. Więcej informacji: http://exult.sourceforge.net/.

KOLEKCJONERSKA EDYCJA NEVERWINTER NIGHTS

W Polsce nie doczekaliśmy się jeszcze premiery Neverwinter Nights, tymczasem jak donoszą najnowsze wieści, jeszcze w tym roku dostępna będzie kolekcjonerska edycja tej gry. W pudełku znajdzie się: 120-stronicowa książka z artami z gry, podręcznik obsługi, koszulka, plakat, oficjalna ścieżka dźwiękowa oraz podkładka pod mysz.

THE ELDER SCROLLS 3: TRIBUNAL

„Elder Scroll 3: Morrowind" to kolejny RPG, którego data premiery w Polsce jest od dłuższego czasu przesuwana. Jak informuje firma Bethesda Softworks, dodatek do tej gry o podtytule „Tribunal" jest już gotowy! Do naszej dyspozycji oddane zostaną dwa nowe miasta, podziemia, nowe potwory oraz lekko przerobiony interfejs.

DARK AGE OF CAMELOT W SKLEPACH

Na początku grudnia do sprzedaży trafić powinien dodatek do jednej z najpopularniejszych gier RPG on-line, pt. Dark Age of Camelot: Shrouded Isles. Udostępnia on trzy nowe obszary o odrębnej historii, z której wywodzi się także nowa rasa. Nie zabrakło także sześciu nowych klas postaci oraz ulepszeń w silniku graficznym.

KONKURS

Rozwiązanie poprzedniego konkursu, w którym należało napisać historię swojej postaci w następnym numerze. Trzech z Was nagrodzonych zostanie egzemplarzem gry „Icewind Dale 2". Nie spoczywamy jednak na laurach i już dziś zapraszamy do stawienia czoła kolejnemu wyzwaniu. Tym razem trzech szczęśliwców ma szanse wygrać „Neverwinter Nigths". Zadanie związane jest z tematem dzisiejszej opowieści – mianowicie należy opisać swój wymarzony świat, który mógłby znaleźć odwzorowanie w grze komputerowej. Forma jest dowolna, a objętość pracy w granicach rozsądku. Wyniki konkursu wraz z Waszymi dziełami opublikowane zostaną na płycie CD.

GRY BEZ PRĄDU

Opracował: Ignacy Trzewiczek

To niezwykła przygoda. Nie mogłem nadziwić się, gdy ją czytałem i długo jeszcze do niej wracałem i rozmyślałem. Jest inna od wszystkiego, co do tej pory znałem. Różni się diametralnie od przygód dotychczas publikowanych w Polsce.

to żart! Że jak można wydać tak prostą fabularnie przygodę?! To ciąg walk! Jak gra planszowa!

Potem przejrzałem na oczy. „Bezsłoneczna cytadela" to przygoda do „D&D", przygoda inna od tych do „WFRP", czy „L5K". To, co jest zabawne i ciekawe w „D&D", to przecież właśnie wędrówki po podziemiach, walki z potworami, wchodzenie na wyższe poziomy, „D&D" to zbieranie magicznych przedmiotów, to zdobywanie Punktów Doświadczenia, wreszcie – to zdobywanie sojuszników i pokonywanie wrogów. „D&D" to świetna gra w starym stylu RPG, tym, od którego wywodzą się komputerowe RPG. To przecież na kanwie „AD&D" powstawały takie gry jak „Dungeon Master", czy „Eye of Beholder". Kiedy to sobie uświa-

BEZSŁONECZNA CYTADELA

„Bezsłoneczna cytadela" nie ma fabuły – jeśli przez fabułę rozumieć to, co znają czytelnicy dawnego „MiM", czy „Portalu". Fabuła tu jest, lecz zupełnie inna, od tych, jakie znamy. W czym rzecz? „Pod ziemią ukryta jest tajemnicza twierdza. Bohaterowie schodzą pod ziemię, by odkryć jej tajemnicę i pokonać czające się tam zło." – koniec fabuły. Nie ma już nic więcej. Ani krzty więcej. Cała przygoda to 32 strony opisu kolejnych pomieszczeń, przez które przechodzą bohaterowie, wędrujący po podziemnej twierdzy. Każde pomieszczenie ma albo skarb, albo potwora, albo pułapkę, albo i jedno i drugie, a nawet trzecie. Bohaterowie przechodzą od pokoju, do pokoju, zabijają napastników, i idą dalej.

Trzeba się do tego przyzwyczaić. Nie ma tu Bohaterów Niezależnych, z którymi można by toczyć ożywione dysputy, nie ma tu intrygi, która trzeba by przejrzeć, nie ma nic ponad wędrówkę, walkę i skarby. Z początku, chciałem krzyknąć, że domiłem, inaczej spojrzałem na „Bezsłoneczną cytadelę" i polubiłem ją. Przypomniały mi się czasy, kiedy zagrywałem się nocami w stare RPG na moim wysłużonym Pececie i eksplorowałem kolejne poziomy podziemi. To była wspaniała przygoda i doskonała zabawa.

Taką samą zabawę i przygodę daje „Bezsłoneczna cytadela". Trzeba ją tylko umieć dostrzec. Jeśli uważacie, że potraficie czerpać radość z walk z potworami, rozbrajania pułapek i kolekcjonowania skarbów, zagrajcie w Bezsłoneczną cytadelę. Jeśli zaś odeszliście już zbyt daleko od klasycznego, starego RPG, nie sięgajcie po tą przygodę. Nie polubicie jej na pewno.

Przygoda ma 32 strony, przeznaczona jest dla początkujących postaci. Wydano ją przepięknie – pełno w niej map, i planów, ilustracje ukazują najważniejsze elementy przygody. Okładka sprawia, że serce aż rwie się do gry. Kawał rzetelnej roboty. ❐

KUŹNIA GNIEWU

„Kuźnia gniewu" jest drugą wydaną przez ISA przygodą do Dungeons and Dragons i podobnie jak „Bezsłoneczna cytadela" prezentuje specyficzny rodzaj zabawy w gry fabularne – skupiony głównie na walce z potworami i eksploracji podziemi. Fabuła jest bardzo podobna do tej z „Cytadeli" – z tą różnicą, że tym razem gracze odwiedzają podziemne ruiny sekretnej twierdzy wybudowanej w jaskiniach góry Kamienny Kieł. A w ruinach, jak zwykle pułapki, zarwane mosty, plemiona orków... Zabawa na całego!

To co rzuca się w oczy jako pierwsze (zaraz po fenomenalnej okładce) to mapy. Obie wewnętrzne strony okładki przeznaczone są na mapy i plany, więcej ich znajduje się jeszcze na kolejnych stronach dodatku. Dzięki temu, przygoda jest niezwykle łatwa do poprowadzenia, a zarazem granie w RPG „na mapach" ma swój urok i znacznie wpływa na uzyskanie klimatu wędrówki po podziemiach. Gracze przemierzają kolejne lokacje i piętra, zagłębiają się coraz dalej w mrocznych korytarzach – a wszystko to przedstawione jest na wspaniałych mapach.

Równie rzetelnie przygotowane zostały wszystkie starcia oraz zadania graczy (odkrycie ukrytych drzwi, rozbrojenie pułapki i tym podobne czynności). Poszczególne zadania mają osobne ikonki wytłuszczone w tekście (inna ikonka dla współczynników walki, inna dla opisu skarbów, czy pułapki) przez co są bardzo łatwe do odnalezienia. Każdy aspekt jest jasno i wyraźnie opisany: ilu jest przeciwników, jaką mają taktykę, uzbrojenie, jakie skarby... Przygotowanie tekstu dla Mistrza Podziemi oceniam celująco – może on zacząć prowadzić tę przygodę bez olbrzymich przygotowań, nie musi mieć na kolanach dodatkowych podręczników, czy wypisów – wszystko podano w tekście przygody. Jest ona niezwykle przyjazna dla prowadzącego, widać tu lata doświadczeń Amerykanów w wydawaniu takich materiałów. Nie da się zepsuć tej przygody – przy tak zaprojektowanym i podanym czytelnikowi materiale.

Warto kupić „Kuźnię gniewu" (lub „Bezsłoneczną cytadelę") i zagrać w „D&D", bo dzięki tym przygodom wejście w ten system będzie bardzo łatwe i przyjemne, każdy test, każdy rzut kością jest opisany i wyjaśniony. Te przygody niejako prowadzą Mistrza Podziemi za rękę i uczą go prowadzić „D&D". ❐

D&D W POLSCE

Długo oczekiwana i wielokrotnie przesuwana premiera polskiej edycji „Dungeons and Dragons" stała się wreszcie faktem! Gra ujrzała światło dzienne w październiku i szturmem zdobyła sklepy RPG i Empiki. O polskim „D&D" dyskutuje się na wielu forach internetowych, pisze o niej „Gwiezdny Pirat", „Portal", mówi się o niej na wszelkich konwentach. Polska edycja „Dungeons and Dragons" to bez wątpienia jedno z największych wydarzeń RPG ostatnich miesięcy. Dlaczego?

„Dungeons and Dragons" – taki właśnie tytuł nosiła pierwsza gra RPG. Stworzona „wieki" temu dała początek całemu hobby i rynkowi, od niej wszystko się zaczęło. Gra ukazała się w USA, w małym nakładzie, by w krótkim czasie stać się czymś, co na całe lata porwało wielu młodych ku nowej zabawie. Potem ukazała się kolejna edycja gry, pod tytułem „Advanced Dungeons & Dragons" (w skrócie „AD&D"). Znają ją wszyscy chyba miłośnicy komputerowych RPG, bo na jej mechanice opierały się najsłynniejsze, klasyczne dziś tytuły, z serią „Eye of Beholder" na czele. Mijały kolejne lata, „AD&D" niezłomnie była najpopularniejszą i największą grą RPG na świecie.

I wreszcie w sierpniu, już ponad dwa lata temu, doczekała się trzeciej edycji. Rzecz stała się wydarzeniem na anglojęzycznym rynku RPG z wielu powodów, począwszy od faktu wydania podręcznika, przez zasięg reklamy i akcji promocyjnej, na powszechnym udostępnieniu „kodu gry", czyli jej mechaniki. Trzecia edycja króluje w USA i wcale nie widać symptomów zmian. To świetna gra, wydana rewelacyjnie, na poziomie edytorskim niespotykanym dotąd w żadnej innej grze. „D&D" jest najpopularniejszą tego typu produkcją rynku amerykańskiego. Nie ma co do tego wątpliwości.

I właśnie to słynne „D&D", trzecia edycja pierwszej gry RPG wszechczasów, najwięksky erpeg w historii, najlepszy podręcznik w historii, najgłośniej reklamowany w historii.... „D&D" zostało przetłumaczone na język polski i wydane przez Wydawnictwo ISA. Marzenia wielu graczy zostały spełnione.

Recenzja tego podręcznika jest o tyle specyficzna, że zupełnie zbyteczna. Podręcznik gracza do „D&D" jest rewelacyjny i powinien kupić go każdy, kto choć trochę interesuje się, lub chce zacząć interesować się RPG.

Cóż więcej dodać? Polska edycja podobnie jak amerykańska, jest najlepiej wydanym podręcznikiem w kraju, zarazem wydanym najtaniej (cena wynosi 59 złotych!). Liczy sobie mniemal 300 kolorowych stron, które można przeglądać jak album z grafikami fantasy, całość zaś oprawiona jest w twardą okładkę! W podręczniku znajdują się reguły tworzenia postaci, zasady walki i magii oraz bardzo obszerna, licząca sporo ponad sto stron lista czarów. Podręcznik zawiera wszystko, czego potrzebuje gracz do przygotowania się na sesję RPG. Dzięki książce wylosuje sobie postać, pozna działanie wszystkich umiejętności i atutów, wreszcie pozna zasady walki, broni, zakupi ekwipunek, a jeśli jest czarodziejem, czeka na niego pół podręcznika czarów. Księga będzie mu towarzyszyła przez kolejne miesiące, gdy jego postać będzie wchodziła na wyższe poziomy i zdobywała kolejne czary.

Polecam ten podręcznik absolutnie wszystkim, młodym i starym, doświadczonym i debiutantom. Podręcznik gracza jest książką, która wprowadzi w świat najsłynniejszej gry RPG wszech czasów. Wstyd nie skorzystać z takiej szansy. ❐

DWIE WIEŻE BEZ TAJEMNIC

Na stronie Deciphera pojawiła się już pełna lista kart z najnowszego dodatku do gry LotR, czyli Dwóch Wież. Promocja karty Eowiny (o której pisaliśmy w poprzednich numerach) już się zakończyła i do sklepów trafiły Dwie Wieże. Spis kart i spoilera można znaleźć pod adresem i-netowym http://www.decipher.com/lordoftherings/cardlists/index.html

DUNGEONS AND DRAGONS WIECZNIE ŻYWE

Na stronie Wizardów trwa nieustanne święto RPG. Szczególnie zachęcamy do odwiedzenia stron poświęconych Dungeons and Dragons – codziennie można tam znaleźć aktualizacje. Autorzy strony publikują lokacje do przygód, plany i mapy, losowe spotkania na traktach, wywiady i zapowiedzi produktów, a także, co szczególnie interesujące darmowe podręczniki z dawnych edycji AD&D, wśród których znajdują się bardzo interesujące dodatki do Forgotten Realms czy innych światów. Wpiszcie www.wizards.com i eksplorujcie – czeka na Was niewiarygodna ilość zakamarków i ciekawych miejsc.

D20 W KOSMOSIE...

AEG, wydawca takich hitów jak Legenda Pięciu Kręgów, czy 7th Sea od czasów ukazania się Dungeons and Dragons niemal w całości przerzuciło się na produkty na d20. Ich najnowszą produkcją jest Farscape, oparty na rewelacyjnym serialu SF, bardzo popularnym w Stanach. To jeden z pierwszych podręczników science fiction opartych na d20 (wcześniej ukazały się Gasnące słońca oraz Star Wars na d20), a znając klasę AEG można się spodziewać, że autorzy wykrzesali z mechaniki d20 bardzo dużo! Ech, polatałoby się w kosmosie, szybko i z wybuchami, ech, polatało.

...I WSPÓŁCZEŚNIE

Wizards of the Coast właśnie wypuszcza na rynek jeden z najbardziej oczekiwanych podręczników tego roku, czyli „Modern d20". O ile mechanika d20 nadawała się do gier fantasy (stąd olbrzymi wysyp klonów Dungeons and Dragons i dodatków do nich) o tyle wielu głosiło, że reguły zupełnie nie nadają się do współczesnych światów, z bronią palną, samochodami, czy komputerami. Na rynku jak dotąd pojawiło się niewiele takich tytułów (Star Wars, Call of Cthulhu z Wizardów oraz Spycraft z AEG), więc wszyscy są bardzo ciekawi co zaprezentują Wizards – ojcowie mechaniki d20. Podręcznik będzie już niebawem dostępny w sprzedaży (także w Polsce).

MUZYKA

Muzyka elektroniczna ma wielu ojców, i to zarówno jej odmiana dyskotekowa, jak i klasyczna. Z tą drugą związanych jest do dziś wielu znanych kompozytorów, takich jak Vangelis, Kitaro, czy Tangerine Dream. Okazuje się jednak, iż ich twórczość jest nie tylko znakomitą ilustracją filmów, sesji RPG, czy nawet gier komputerowych. Inspirację w najlepszych utworach takich twórców znajdują również nieco młodsi stażem autorzy, także z naszego kraju. Oto bowiem, z inicjatywy ośmiu polskich muzyków, powstał dwupłytowy album zatytułowany El-Projekt. Jest to z jednej strony interpretacja dzieł mistrzów, do których zaliczyć należy utwory pokroju „Chronologie 4", „Ucieczka z tropiku", czy też „Chariots of Fire". Z drugiej zaś mamy do czynienia z prezentacją dorobku rodzimych artystów muzyki tworzonej na syntezatorach ze znaczącym udziałem komputera.

Najbardziej rzucającą się w oczy cechą wydawnictwa jest różnorodność zawartej w nim muzyki. Znajdują się tutaj zarówno kompozycje szybsze i bardziej żywiołowe („Ucieczka z tropiku"), jak i nastrojowe („The Bell", „Sacco and Vanzetti"). Ponieważ przy jej tworzeniu brało udział wiele osób, również style przez nie proponowane są momentami diametralnie różne. Daje się tu jednak zauważyć nie tylko próbę naśladownictwa, ale również szczyptę oryginalności, która serwowana jest w szczególności na drugiej płycie (moim prywatnym faworytem jest na niej Bee Hunter, którego dzieła wydają się być najlepiej przemyślane, a przez to idealnie pasujące do kosmicznych opowieści). Każdy znajdzie tu coś dla siebie, zarówno okazję do wspominek, jak i nowe muzyczne przygody. Album jest o tyle niezwykły, że powstał praktycznie wyłącznie z inicjatywy samych artystów, bez udziału żadnej znaczącej firmy fonograficznej, co zasługuje na pochwałę, zwłaszcza że muzyka tego rodzaju nie jest chyba zbyt popularna w naszym kraju.

El-projekt to około dwie godziny bardzo interesującej muzyki, z której każdy może zabrać coś dla siebie. Jest to zatem wyjątkowa okazja do zapoznania się z największymi dokonaniami w opisywanym gatunku, stanowiąca także bogaty materiał pomocny przy tworzeniu atmosfery gry komputerowej, czy po prostu pomagający odprężyć się po kolejnej ciężkiej bitwie.

Piotr Bilski

El-Projekt, 2002,
www.el-projekt.z.pl

KSIĄŻKI

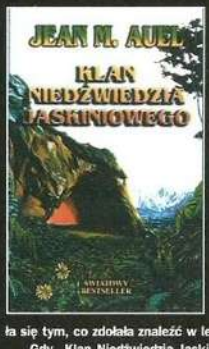
Kir Bułyczow, to pseudonim Igora Wsewołodowicza Możejki, rosyjskiego historyka, urodzonego w 1934 roku w Moskwie. Bułyczow wydał wiele prac naukowych; pracował jako korespondent APN w Ghanie i Birmie, potem był profesorem w Instytucie Orientalistyki Akademii Nauk ZSRR. Literaturę science-fiction zaczął pisać już w latach sześćdziesiątych. Zasłynął jako autor oryginalnego cyklu, opowiadającego historię miasteczka Wielki Guslar. Ta humorystyczna saga, nie pozbawiona ironii i doskonałych obserwacji obyczajowych, znalazła swych gorących zwolenników również w Polsce.

W Wielkim Guslarze dużo się dzieje: a to z kosmosu przylatują przedstawiciele obcych cywilizacji, żeby bratać się z Udałowem; a to w sklepie pojawiają się spełniające życzenia złote rybki; a to miejscowy geniusz, profesor Minc, testuje swój nowy wynalazek, a to w końcu Grubinowi, guslarskiemu konstruktorowi, udaje się zbudować perpetuum mobile. Urok tych tekstów zdaje się ponadczasowy. Mimo że życie w Wielkim Guslarze podpatrujemy już od kilkudziesięciu lat, Bułyczow wciąż potrafi nas czymś zaskoczyć.

Wydawnictwo Solaris wydało właśnie kolejne opowiadania z tego cyklu, pod nieco mylącym tytułem „Pierestrojka w Wielkim Guslarze". Dlaczego mylącym? Ponieważ tak naprawdę, jest to wybór 17 tekstów, napisanych pomiędzy rokiem 1966 a 2001. Rzeczona pierestrojka, a właściwie jej polityczno-obyczajowe konsekwencje, są więc obecne w niewielkiej części książki. Nie zmienia to faktu, że mamy do czynienia z Bułyczowem w najlepszym wydaniu, jak też Guslarem, który znamy i lubimy. Wystarczy powiedzieć, że Udałow przez omyłkę zostanie wzięty za kosmitę, Minc dokona odkrycia umożliwiającego chodzenie po wodzie, a Grubin zakocha się w dziewczynie pracującej w cyrku, co pomoże mu odkryć prawdę o miaucących niedźwiedziach i szczekających tygrysach. A to zaledwie drobna część guslarskich cudów!

WOJCIECH M. CHUDZIŃSKI

„Pierestrojka w Wielkim Guslarze",
Kir Bułyczow. Tłum. Ewa i Eugeniusz Dębscy.
Wyd. Solaris,
Olsztyn 2002.



Jean Marie Auel zaczęła pisać swój fascynujący cykl „Dzieci Ziemi" w roku 1976. Dwa lata zajęło jej zbieranie potrzebnych materiałów, studiowanie dostępnych źródeł historycznych, jak też ćwiczenia praktyczne. Jej bohaterka – niebieskooka i jasnowłosa Ayla – przynależy do rasy Cro-Magnon i przeżywa swe przygody 35 tysięcy lat temu! Auel od początku przyjęła, że musi zadbać o szczegóły, poznać ówczesne warunki życia. Dlatego nauczyła się rozpalania ognia, spała na lodowej krze, wędrowała samotnie wzdłuż Dunaju i żywiła się tym, co zdołała znaleźć w lesie.

Gdy „Klan Niedźwiedzia Jaskiniowego" ukazał się 1980 roku, z miejsca stał się bestsellerem. Przetłumaczono go na blisko 30 języków; doczekał się też ekranizacji. Powieść pochwalili nie tylko czytelnicy, zafascynowani historią młodziutkiej Ayli, lecz także naukowcy – antropolodzy i archeolodzy. We wszystkich recenzjach podkreślano, że wizja życia neandertalczyków z epoki lodowcowej jest niezwykle sugestywna i wiemia prawdzie historycznej.

Rodzice Ayli giną w czasie trzęsienia ziemi. Pięcioletnia dziewczynka samotnie wędruje przez las zdana tylko na siebie. Głodna, zmarznięta i poraniona przez lwa, Ayla zostaje znaleziona przez grupę neandertalczyków, członków Klanu Niedźwiedzia Jaskiniowego. Należące do innej rasy dziecko wydaje im się brzydkie i niewarte uwagi, jednak znachorka Klanu, Iza, otacza Aylę opieką. Neandertalczycy, rządzeni przez tradycję i tabu, są nastawieni wrogo do obcych. Dlatego, gdy Ayla dorośnie, będzie musiała walczyć, aby przetrwać. Jej żywa inteligencja szybko zacznie się buntować przeciwko męskiej dominacji w Klanie.

Sukces powieści Jean M. Auel, to – jak się powszechnie przyjmuje – autentyczny renesans literatury poświęconej prehistorii.

WOJCIECH M. CHUDZIŃSKI

„Klan Niedźwiedzia Jaskiniowego",
Jean M. Auel. Tłum. Jan Jacuda.
Wyd. ZYSK i S-ka,
Poznań 2002.

WŁADCA PIERŚCIENI

FILM

Jeden z największych przebojów kinowych na całym świecie i najbardziej oczekiwanych filmów wreszcie trafia na kasety wideo i płyty DVD. Pierwsza część ekranizacji słynnego dzieła J. R. R. Tolkiena będzie – szczególnie dla miłośników DVD – prawdziwym rarytasem. „Drużyna pierścienia" pojawi się bowiem aż w trzech różnych wersjach – dwupłytowej, specjalnej „reżyserskiej" i w limitowanej edycji dla kolekcjonerów. Pierwsza zawierać będzie znany już z kina film oraz bardzo duży zestaw dodatków. Druga i trzecia są specjalną, dłuższą o pół godziny wersją reżyserską Petera Jacksona, gdzie dodano jeszcze bogatsze dodatki. W wersji limitowanej gratką dla fanów mają być podpórki pod książki w kształcie posągów królów.

Już na planie „Władcy pierścieni" pracowały specjalne ekipy mające za zadanie przygotowanie materiałów, które potem pojawiłyby się w edycji DVD. Zresztą samo wydanie DVD miało być w zamierzeniach jednym z najlepszych na całym świecie. I tak jest w istocie. Dźwięk w systemie DD EX 5.1 jest znakomity (polski lektor w DD 5.1), a jakości obrazu nie można właściwie nic zarzucić. Wśród dodatków aż skrzy się od różnego rodzaju filmów i materiałów dodatkowych na temat samego filmu i trylogii J.R.R. Tolkiena. Pojawiły się również zapowiedzi „Dwóch wież" oraz gier komputerowych opartych na filmie Jacksona.

Reżyseria: Peter Jackson
Obsada: Eliah Wood, Viggo Mortensen, Sean Bean, Orlando Bloom, Ian McKellen i inni
Dystrybucja: Warner home Video

ASTERIKS I OBELIKS
MISJA KLEOPATRA

FILM

Królowa Egiptu, Kleopatra, zakłada się z Cezarem, że w ciągu miesiąca powstanie dla niego najwspanialszy pałac. Jego architektem ma być Numernabis, który zdając sobie sprawę, że zadanie jest niemożliwe do wykonania, widzi tylko jeden ratunek. Jest nim magiczny napój ważony przez pewnego druida z Galii. Panoramiks wraz z Asteriksem i Obeliksem pojawia się więc w Egipcie.

Druga część fabularnych przygód najpopularniejszych Galów na całym świecie okazała się jeszcze kosztowniejszą produkcją od swego poprzednika, ale też przyniosła jeszcze większe dochody. O ile „Asteriks i Obeliks kontra Cezar" był filmem przede wszystkim dla najmłodszych, to kontynuacja jest już filmem dla wszystkich.

I właśnie ten wakacyjny przebój polskich kin (i nie tylko polskich) pojawia się teraz w sklepach i wypożyczalniach. Zrealizowany z rozmachem film A. Chabata pełen jest nawiązań do klasyki i przebojów kina. Jednak największą zaletą filmu jest znakomity rodzimy dubbing (głosów użyczyli m. in. Wiktor Zborowski i Cezary Pazura), a jego jakość dostarcza nam widzom równie dużo zabawy, co „Shrek" czy „Epoka lodowcowa". Znajdzie się on również na kasetach i płytach DVD, które dodatkowo otrzymają jeszcze dodatki związane z realizacją filmu.

Reżyseria: Alain Chabat
Obsada: Christian Clavier, Gerard Depardieu, Jamel Debbouze, Gerard Damon i inni
Dystrybucja: SPI International

DVD

SHOWTIME

Najnowsza komedia sensacyjna Toma Deya to opowieść o policyjnym serialu „na żywo". W rolach głównych obsadzono tu Roberta De Niro jako świetnego, choć zgorzkniałego detektywa i Eddiego Murphy'ego jako niespełnionego aktorsko młodego patrolowego. Duet gwiazd na planie bawił się znakomicie, my przed ekranami trochę mniej, ale „Showtime" jest całkiem zgrabnym kinem akcji z efektownym momentami humorem. Widowiskowych scen nie brakuje, więc będziemy mogli docenić jakość wydania na DVD. Na okrasę mamy jeszcze dodatki.

BLADE 2

Druga część przygód pół-wampira, pół-człowieka jest jeszcze bardziej widowiskowa. Blade tym razem musi sprzymierzyć się z wampirami w walce przeciwko niebezpiecznym mutantom. Ale treść ma w filmie niewielkie znaczenie. Wesley Snipes raz jeszcze w roli Blade'a sprawdza się znakomicie, a biorąc pod uwagę wpływy tego kasowego przeboju, z pewnością doczekamy się wkrótce kolejnych części. „Blade 2" jest niemal stworzony dla DVD, dzięki widowiskowym scenom walki i dynamicznej akcji. Obraz i dźwięk jest bez zarzutu, a i dodatki nie powinny rozczarować miłośników filmu i komiksu.

IMPOSTOR

Zawsze modna proza Philipa K. Dicka doczekała się kolejnej ekranizacji. Tym razem oglądamy widowisko SF o wojnie mieszkańców Ziemi z tajemniczą rasą obcych. Bohaterem jest ścigany przez rządowych agentów naukowiec. Wszystkie psychologiczne aspekty noweli Dicka zostały pominięte na rzecz czystej akcji, więc „Impostor" sprawdza się tylko jako futurystyczny przedstawiciel tego gatunku, ale wysokiej jakości, dzięki obsadzie (G. Sinise oraz M. Stowe) i efektom specjalnym. Na DVD obraz filmu jest bez zarzutu, a dźwięk opracowano w DTS.

KONKURSY

WŁADCA PIERŚCIENI

Jak zatytułowana jest książka J.R.R. Tolkiena o przygodach Bilbo Bagginsa?

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym należy nadsyłać na adres redakcji do 31.12.2002 r. Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy filmowe upominki ufundowane przez Warner Home Video.

KUPON KONKURSOWY WŁADCA PIERŚCIENI

ASTERIKS I OBELIKS: MISJA KLEOPATRA

Kto zagrał w filmie rolę Kleopatry?

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym należy nadsyłać na adres redakcji do 31.12.2002 r. Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy upominki z filmu ufundowane przez firmę SPI.

KUPON KONKURSOWY ASTERIKS I OBELIKS: MISJA KLEOPATRA

Proszę podać tytuł przynajmniej dwóch komedii, w których zagrał Robert De Niro?

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym należy nadsyłać na adres redakcji do 31.12.2002 r. Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy płyty DVD ufundowane przez firmę Warner Home Video.

KUPON KONKURSOWY

Z ostatniej chwili...

Obłędu na punkcie gier część dalsza. Alex Nikitin, 17-latek z Londynu, ubezpieczył swoje palce na kwotę 375 tysięcy funtów (około 580 tys. USD). Co ważne, Nikitin ubezpieczył palce bo jest... zawodowym graczem komputerowym. Anglik ubezpieczył swoje palce przed finałami cyberolimpiady World Cyber Games, a konkretnie przed turniejem „Quake 3". Wzorem prawdziwych sportowców, Nikitin postanowił ubezpieczyć się na wypadek kontuzji. Choć kwota ubezpieczenia może wydawać się zawrotna jak na małoletniego gracza komputerowego, Nikitin wie, co robi. Zawodowy gracz jest w stanie przez jeden sezon zarobić ponad 200 tys. dolarów. E-sporty stają się bowiem niezwykle intratnym przedsięwzięciem. Rośnie liczba dobrze płatnych zawodów, do tego dochodzą sponsorzy (Nikitin jest sponsorowany przez firmę Telewest – dostawcę szerokopasmowych usług internetowych). Na nowego GeForce'a ze smalcem zarobi na pewno.

Europa traci zaufanie do Microsoftu. Komisja Europejska przyznała brytyjskiej firmie konsultingowej Netproject kontrakt wart 250 tys. euro. Firma będzie prowadzić badania nad migracją komputerów administracji państwowej na platformę Linux i oprogramowanie o otwartym kodzie źródłowym. Miejscem badań będzie niemiecki land Mecklenburg-Pomerania, gdzie trwa właśnie przejście z Windows na Linuxa. W raporcie, który ma być opublikowany za pięć miesięcy, Netproject chce zwrócić szczególną uwagę na bezpieczeństwo systemów opartych na Linuksie. Firma Netproject bierze już udział w jednym dużym projekcie migracji z Windows na Linuxa. Wprowadza bowiem pilotażowy system komputerowy oparty na Linuksie w policji okręgu West Yorkshire w Wielkiej Brytanii. W przypadku zakończenia testów sukcesem, wymiana sprzętu może dotyczyć 60 tysięcy komputerów. Gra idzie więc o nie byle jaką stawkę. Jeśli raport dla Komisji Europejskiej wyraźnie wykaże wyższość Linuxa nad Windows Bill Gates może zacząć czuć się niepewnie.

PROCESORY NA KARTKI

Kłopoty AMD

www.amd.com

Od początku listopada AMD rozpoczęło sprzedaż układów Athlon MP 2400+, przeznaczonych dla tanich serwerów. Jednak ze względu na kłopoty produkcyjne, firma ogranicza zamówienia resellerów do maksimum... 20 sztuk. W wyścigu o tytuł producenta najszybszych układów dla komputerów osobistych i serwerów entry-level, AMD coraz wyraźniej odstaje od Intela. Intelowskie Pentium 4 pokonało już granicę 3 GHz, dostępne są już także Celerony taktowane z częstotliwością 2,2 GHz. Układy AMD nie mogą się pochwalić takimi szybkościami. Ewidentne jest, że osiągnięto granice możliwości obecnej architektury Athlonów i produkcja najszybszych modeli jest niemal symboliczna. W tym roku czeka nas jeszcze premiera procesora Athlon 2700+ (zarówno w serwerowej wersji MP, jak i przeznaczonej dla zwykłych „pecetów" XP), jednak już teraz wiadomo, że układy będą dostępne w niewielkich ilościach. Sytuacja może zmienić się dopiero w roku 2003, kiedy na rynek trafią procesory Athlon oparte na nowym rdzeniu Barton. W tej sytuacji AMD może dziś konkurować z Intelem przede wszystkim cenami. Najbliższej obniżki cen procesorów AMD możemy spodziewać się w drugiej połowie listopada.

ŁADOWANIE NA ULICY

Kiosk z prądem

www.charge-me.co.uk

Już niedługo właściciele telefonów komórkowych w Wielkiej Brytanii będą mogli doładować baterie swoich telefonów na... ulicy. Firma Nearplay Systems zaprezentowała system Charge Me, który umożliwia klientom doładowanie baterii przenośnych urządzeń w specjalnych stojakach. W przyszłym miesiącu rozpoczną się testy systemu. Pierwsze automaty pojawią się na londyńskich stacjach Victoria i Waterloo oraz lotnisku Heathrow. Ładowanie wyceniono na 0,5 funta za 5 minut lub 1 funta za 10 minut. Nearplay negocjuje rozmieszczenie kolejnych punktów na terenie całej Wielkiej Brytani, a później w innych krajach Europy. W jednym automacie jednocześnie może się ładować 12 urządzeń. Idea jest prosta, podłączasz telefon, płacisz i ładujesz. Obecnie można doładować telefony: Nokia, Ericsson, Motorola, Siemens, Sony, Samsung i urządzenia Palma.

POŻEGNANIE Z DURONEM

Koniec produkcji

www.amd.com

AMD przekazał do sieci swoich dystrybutorów informację, że czwarty kwartał 2002 roku to ostatni kwartał, kiedy dostępne będą procesory Duron. Procesory te to odpowiednik intelowskich Celeronów. Opóźniony już o dwa tygodnie Duron 1300, to ostatni procesor z tej rodziny jaki się ma pojawić na rynku. Firma rozważa także możliwość zakończenia produkcji Athlonów 1700. Prawdopodobnie już w listopadzie zakończy się ich produkcja, jednak brana pod uwagę jest też opcja przedłużenia terminu zakończenia linii za miesiąc. Na pierwszy tydzień listopada zapowiadane jest za to pojawienie się procesoów MP 2400. Nadal nieznaną pozostaje data pojawienia się procesorów MP 2600.

HANDHELD DLA MŁODZIEŻY

Nowy model A600 od firmy Razor

www.zayotech.com

Firma Razor – do tej pory kojarzona z zaawansowanymi technicznie hulajnogami – zamierza wprowadzić na rynek amerykański komputer naręczny z systemem Pocket PC. Podobnie jak wcześniejsze produkty firmy, ma on być skierowany do studentów i młodych ludzi, którzy podjęli już pracę. Na rynek trafi model A600, który dla Razora będą produkować tajwańskie firmy Asus i Zayo. Urządzenie wyposażone będzie w kolorowy wyświetlacz, 64MB pamięci, ma też obsługiwać pliki MP3. Jak wszystkie komputery naręczne z systemem Microsoftu oferuje obsługę programów z pakietu MS Office. A600 ma być jednak nie tylko wydajny, ale i efektowny. Z wymiarami 75x125x12,8 mm i wagą 135 g będzie najmniejszym urządzeniem Pocket PC na rynku. Jak dotąd handheldy nie mają zbyt dużego popytu wśród młodzieży. Razor liczy jednak, że osoby dwudziestokilkuletnie, które w przeszłości kupiły hulajnogi tej firmy, teraz kupią komputery naręczne. Cena tego urządzenia ma wynieść około 550 USD.

GŁOŚNIKI
DLA WYMAGAJĄCYCH

Nowe głośniki Logitecha

www.logitech.com

Do polskich sklepów trafiło ostatnio kilka ciekawych modeli głośników dla wymagających graczy. Pierwszy z nich to Logitech Z-680. Jest to zestaw głośnikowy w standardzie 5.1, wyposażony w sprzętowy dekoder Dolby Digital oraz DTS. Cały zestaw jest certyfikowany symbolem THX. przez laboratorium Georga Lucasa – twórcy „Gwiezdnych Wojen". Z-680 to nie tylko wyrafinowana technologia, ale i potworna moc – łącznie aż 450 W mocy RMS. Z-680 wyróżnia się 8-calową membraną subwoofera z membraną rozpraszającą tony niskie, dwukomorowym subwooferem o mocy 188 W RMS, systemem Dolby Pro Logic II, który tworzy realistyczny dźwięk w standardzie 5.1, analogowymi oraz optycznymi wejściami i wyjściami dźwięku dla szybkiego i prostego podłączenia zestawu do komputera, konsoli lub kina domowego oraz możliwością podłączenia do 4 niezależnych źródeł dźwięku. Z-680 wyposażony jest także w dwa piloty – pierwszy z wyświetlaczem LCD i bogatymi możliwościami ustawień dźwięku, drugi prostszy na podczerwień do szybkiej kontroli najważniejszych parametrów. Zachwyty nad tym zestawem burzy jedynie sugerowana cena – to aż 2222 zł.

AUDIGY 2

Creative nadal liderem

www.soundblaster.com

We wtorek 8 października w Centrum Konferencyjno - Wystawienniczym Pałacu Prymasowskiego w Warszawie odbyła się konferencja prasowa Creative Labs poświęcona wprowadzeniu na rynek nowych kart dźwiękowych SoundBlaster Audigy 2 oraz przedstawieniu nowości w ofercie. Na niej zaprezentowano kartę dźwiękową Audigy 2. Do jej nowych możliwości należy obsługa standardów DVD Audio, Dolby Digital EX 6.1, THX, a także 24-bitowe przetworniki cyfrowo-analogowe pracujące z częstotliwością 192 kHz. Karta będzie generowała dźwięk o dynamice 106 dB, natomiast podczas rejestrowania dostępne będzie 24-bitowe próbkowanie przy 96 kHz. Gdy tylko otrzymamy już do testów o wynikach Was oczywiście poinformujemy.

ZONE FIGHTER MT165

Gamepad i mysz w jednym

www.media-tech.com.pl

Firma Media-Tech wprowadziła do swojej oferty gamepad Zone Fighter MT165, przeznaczony dla komputerów PC. Jest to urządzenie o tyle niezwykłe, że posiada – niespotykaną w innych kontrolerach dostępnych na rynku – funkcję myszy. Pad wyposażono w ergonomiczny kształt i gumowane pokrycie. Na obudowie umieszczono 9 przycisków akcji i krzyżak kierunkowy. Do przejścia pomiędzy trybem myszy i pada wystarczy jedno wciśnięcie przycisku „MOUSE/PAD". W trybie myszy krzyżak kierunkowy porusza kursorem, przyciski 4 i 3 działają jak lewy przycisk myszy, a przyciski 1 i 6 pełnią funkcję prawego przycisku myszy. Produkt jest podłączany do portu USB, współpracuje z systemami Windows 98SE/ME/XP. Sugerowana cena detaliczna brutto wynosi 39,90 zł.

PLEXTOR
A MOŻE COŚ INNEGO

Cała prawda o Plextorze

www.plextor.com

Firma Plextor rozszerzyła ostatnio swoją ofertę o nośniki CD-R. Okazuje się jednak, że płyty Plextora w rzeczywistości pochodzą z fabryk... jednego z konkurentów firmy. Nagrywarki Plextora uważane są za jedne z najlepszych produktów w swojej klasie. Kilka lat temu Plextor zyskał opinię producenta „profesjonalnych" napędów. Jego produkty wykorzystywały port SCSI, były bardzo solidne i bardzo drogie. Z czasem firma poddała się jednak nowym trendom – dziś oferuje wypalarki IDE i USB 2.0, ostatnio wprowadziła do swojej oferty nawet combo DVD/CD-RW. Jednak produkty Plextora wciąż należą do najdroższych. Pomimo tego wielu klientów chętnie płaci wyższą cenę za prestiż i jakość, jaka kojarzy się z tą firmą. Wykorzystując ten fakt Plextor zrezygnował z rekomendacji czystych płyt innych firm i wprowadził do oferty własne nośniki. Ceny nie są jeszcze znane, można się jednak domyślać, że nie będą to najtańsze płyty na rynku. Plextor chce jednak trafić do ludzi, którzy ufają marce i do swoich nagrywarek chcą mieć odpowiednio dobre nośniki, nawet za nieco wyższą cenę. Problem jednak w tym, że płyty – „najlepsze dla nagrywarek Plextora" – w rzeczywistości wytwarzane są przez innego producenta. Plextor po prostu firmuje płytki z cudzej fabryki i sprzedaje je jako własne. Co ciekawe, producentem nośników jest prawdopodobnie jeden z rywali Plextora. Nic dodać, nic ująć...

iBROTHA
FILM DLA I O FANATYKU

Film o manii Maków

www.wired.com

Na festiwale filmowe wkrótce zawita film „iBrotha" – niezależna produkcja poświęcona zjawisku „kultu Maka". 8-minutowy film to humorystyczna historia pasjonata sprzętu Apple, który staje się „Malcolmem X komputerów", działającym w organizacji „Świątynia Maka". Scenarzysta i reżyser filmu, Jake Barnes, mówi o swoim dziele, że „to film o religijnej wręcz gorliwości, która dopada właścicieli Maków, w przeciwieństwie do użytkowników innych platform". Sam – jak twierdzi – przechodzi właśnie okres leczenia po podobnym „uzależnieniu od Apple". 31-letni Bates zanim zajął się filmem był dziennikarzem muzycznym. Jeszcze niedawno regularnie odwiedzał sklepy komputerowe tylko po to, by sprawdzić czy wystawiane w nich Maki są optymalnie skonfigurowane. Teraz Bates chce pokazać, że pasja do Maków może mieć – jak każda namiętność która przerasta się w fanatyzm – także złe strony. Głównym bohaterem filmu jest „brat Copland" – nazwany tak na cześć systemu operacyjnego Apple, który nigdy nie ujrzał światła dziennego. Inni „bracia" to Ive (od nazwiska głównego projektanta Apple) i Newton (od handhelda Apple). Para-religijne bractwo propaguje zalety produktów Apple. Postać głównego bohatera jest wzorowana na autentycznym pasjonacie Maków. Rodney Lain – bo o niego tutaj chodzi – oprócz zwykłej pracy pisał teksty dla pism o Apple, a w weekendy „nauczał" sprzedając Maki w sklepach. „iBrotha" to nazwa jego strony internetowej oraz prowadzonej przez niego rubryki w „Mac Observer". W czerwcu – gdy prace nad filmem już trwały – Lain popełnił samobójstwo. Reżyser postanowił jednak nie zmieniać tytułu. Pierwszy pokaz „iBrotha" odbył się 19 września w Londynie.

CIEKAWE WITRYNY W INTERNECIE

GAMEDESIGN PL

Najbardziej aktywny polski serwis poświęcony programowaniu gier. Oprócz bogatego zbioru artykułów zarówno dla początkujących jak i zaawansowanych programistów, znajdziesz tam zbiór informacji o amatorskich grach powstających w Polsce. Jest tu także spora baza zawierające dane kontaktowe do polskich programistów, grafików i muzyków chcących tworzyć gry – można więc łatwo skompletować zespół zapaleńców do stworzenia świetnej gry.

http://warsztat.pac.pl

CODE CLAN

Code Clan – Sztuka Programowania Gier to serwis traktujący o programowaniu gier. Szczególnie ciekawy jest dział poświęcony programowaniu z wykorzystaniem bibliotek DirectX oraz zbiór artykułów o algorytmach wykorzystywanych w grach. Niezłe wrażenie wywiera także sekcja Download, zawierająca spore ilości kodów źródłowych prostych gier i dem. Zainteresowani znajdą tu również minibazę polskich projektów gier.

http://www.codeclan.lava.pl

PROGRAMMERS' SUN

Dobrze opracowana, rozbudowana strona poświęcona zagadnieniom związanym z programowaniem. Znajdziesz tu kąciki poświęcone programowaniu w większości popularnych języków – C/C++, Delphi/Pascal, Visual Basic, Assemblerze, Javie, PHP. Dodatkowo, gdyby problemy sprawiło Ci zrozumienie któregoś z artykułów lub kursów, zawsze możesz zapytać na forum – istnieje spora szansa, że któryś z bardziej zaawansowanych użytkowników udzieli Ci pomocy.

http://www.ps.nq.p

PROGRAMEX

Strona grupy ProgrameX zajmującej się programowaniem (głównie gier). Można tu znaleźć programy i gry autorstwa grupy. W dziale „Teksty" jest także kilka artykułów o programowaniu (kurs C dla początkujących, algorytm znajdowania najkrótszej drogi, automaty komórkowe, itp.). Bardzo ciekawą inicjatywą związaną z ProgrameX są prowadzone na żywo w sieci IRC4Ever na kanale #warsztat wykłady o programowaniu.

http://www.programex.prv.p

FABRYKA GIER

Strona poświęcona tworzeniu gier za pomocą specjalnych programów – Klik & Play, The Games Factory, Multimedia Fusion, RPG Maker, Game Maker, i tym podobnych. Można tu znaleźć sporo ciekawych informacji oraz tików ułatwiających wykorzystywanie tych programów. Fabryka Gier powstała niedawno (odrodziła się po zakończeniu działalności poprzedniej wersji) więc na razie część działów jest pusta, ale szybko staje na nogi.

http://broo.republika.pl

PI INTERACTIVE

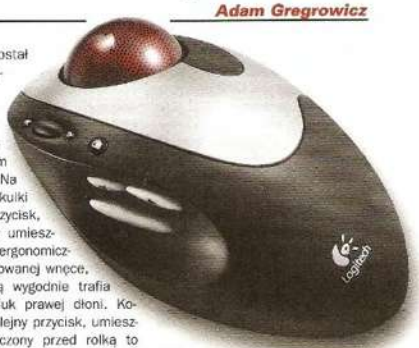
Strona grupy zajmującej się programowaniem gier. Flagowym produktem Pi Interactive jest IGTS – symulator sklepu a dokładniej klienta hipermarketu. Utrzymana w konwencji FPP/TPP gra polegać ma na kupowaniu na czas, pogoni za towarem (ostatni egzemplarz w promocji) oraz symulowaniu sklepowego złodziejaszka. Gra jest na razie w bardzo wczesnej fazie, ale rozwija się dosyć obiecująco. Na stronie jest również kilka ciekawych artykułów na temat programowania gier.

http://www.piint.risp.p

Logitech Marble Mouse Cordless TrackMan Optical

Trackballe wysokiej jakości

Adam Gregrowicz



Marble Mouse

Ten model trackballa **Logitecha** należy do najprostszych. Wyposażony jest w sporą kulę wykonaną w technologii „Marble". Zapewnia ona bardzo wysoką czułość i niezawodność. Ruch kulki nie jest bowiem odczytywany mechanicznie za pomocą rolek lecz optycznie. Kulka ma naniesiony specjalny, zresztą wyglądający bardzo efektownie, wzór, który „obserwuje" czujnik umieszczony w trackballu bezbłędnie wychwytując każdy obrót kuli. Zapewnia to niezwykłą precyzję i płynność ruchów, a ponadto eliminuje potrzebę czyszczenia. Po obu stronach kulki umieszczono po jednym dużym przycisku – urządzenie jest idealnie symetryczne co pozwala używać go zarówno przez osoby prawo jak i leworęczne. Razem z trackballem dostarczane jest doskonałe oprogramowanie MouseWare, które pozwala definiować funkcje przycisków oraz ułatwia nawigację w internecie.

Marble Mouse wyposażona jest w złącze USB oraz, dostarczaną w zestawie, przejściówkę z USB na PS2 – można więc trackballa podłączyć do standardowego złącza myszki. Trackball działa poprawnie w systemach Windows 95,98, Me, 2000, XP oraz w komputerach Macintosh z systemem MacOS.

Urządzenie wykonane jest bardzo estetycznie i solidnie, zresztą jak wszystkie produkty **Logitecha**. Ważne jest także to, że **Marble Mouse** objęte jest 3 letnią gwarancją producenta.

Cordless TrackMan Optical

Ten model trackballa to urządzenie bezprzewodowe, będące najnowszym produktem z linii trackballi **Logitecha**, będące następcą modelu ***Cordless TrackMan FX***. **TrackMan Optical** wyposażony jest w sporą kulkę, rolkę (to nowość w porównaniu do ***TrackMan FX***) oraz siedem przycisków. Kula działa, tak jak i w ***Mouse Marble***, z wykorzystaniem optycznej technologii „Marble" – zapewnia więc zarówno wysoką czułość i długą żywotność. Trackball zaprojektowany został bardzo efektownie. Wykonany jest z tworzywa w kolorze czarnym i srebrnym. Na prawo od kulki jest duży przycisk, kolejne trzy umieszczone są w ergonomicznie wyprofilowanej wnęce, w którą wygodnie trafia kciuk prawej dłoni. Kolejny przycisk, umieszczony przed rolką to tak zwany „Drag Lock" ułatwiający przenoszenie zaznaczonych tekstów i obiektów – prosta w użyciu blokada uwalnia od konieczności trzymania wciśniętego przycisku podczas poruszania kulką. Dwa następne przyciski rozmieszczone zostały zaraz przy rolce i służą do bardzo szybkiego przewijania w dół i w górę. To nowa technologia **Logitecha** nazwana Cruise Control mająca znacznie przyspieszyć przeglądanie długich dokumentów. Praca z **TrackManem** jest bardzo wygodna. Oczywiście tylko wtedy gdy jest się przyzwyczajonym do trackballi (a to wcale nie takie łatwe) oraz gdy się jest... praworęcznym. Osobom leworęcznym ten model trackballa należy odradzić.

Dzięki dołączonemu oprogramowaniu MouseWare można prawie dowolnie przedefiniować funkcje poszczególnych przycisków. MouseWare ułatwia także nawigację w internecie – głównie dzięki funkcji WebWheel.

TrackMan wykorzystuje radiową technologię bezprzewodową i oferuje naprawdę spory zasięg do 5-6 metrów. Trochę co prawda zastanawia mnie celowość produkowania bezprzewodowego trackballa. W końcu to nie myszka – **TrackMan** jest dosyć duży i ciężki i, co ważniejsze, z samego założenia podczas pracy nie przesuwa się na biurku ani o milimetr. Tak więc ewentualny kabel nie przeszkadza w przypadku trackballi tak bardzo jak przy myszkach. No ale z drugiej strony brak kabla tym bardziej nie przeszkadza (no może poza większą ceną urządzenia). Nadajnik jest naprawdę nieduży i można go podłączyć do komputera poprzez złącze USB. Jednak, co ostatnio w urządzeniach **Logitecha** jest standardem, w zestawie jest przejściówka z USB na PS2, więc tak jak i ***Mouse Marble*** można **TrackMana** podłączyć do gniazda myszki. Trackball (część z kulką) zasilany jest dwiema bateriami AA a dzięki zaawansowanym technikom oszczędzania energii **TrackMan** może ponoć pracować na jednym komplecie baterii prawie pół roku.

Tak samo jak ***Mouse Marble***, **Cordless TrackMan Optical** współpracuje doskonale z systemami Windows 95, 98, Me, 2000, XP oraz komputerami Macintosh z systemem Mac OS. Na ten model trackballa **Logitech** daje aż 5 lat gwarancji. ❐

LOGITECH MARBLE MOUSE CORDLESS TRACKMAN OPTICAL	
producent	***Logitech***
	www.logitech.com
polski dystrybutor	***Logitech Polska***
adres	***ul. Goszczyńskiego 9/1***
	02-610 Warszawa
	www.logitech-sklep.com.pl
cena	
Marble Mouse:	***129 zł***
Cordless TrackMan Optical	***249 zł***

Zakręcone kierownice czyli piąte koło u wozu

Zwykła, z wibracjami, czy z wstrząsami?

Arkadiusz Matczyński

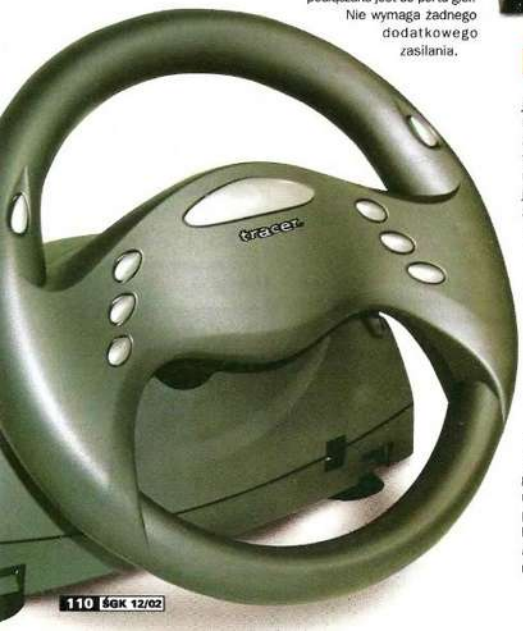
Każdemu, kto namiętnie zagrywa się w gry symulujące cztery kółka, przydać się może kółko piąte – kierownica, najlepiej z pedałami (tymi od przyspieszania i hamowania, rzecz jasna). Dziś testujemy aż trzy różne kierownice **Tracera**. Począwszy od najprostszego modelu **SpeedRacer**, poprzez **ThunderBird** wykorzystujący opcję Vibration Force, a skończywszy na najbardziej zaawansowanym technologicznie – **ForceMan**, uzbrojonym w technologię Force Feedback. Pokrótce postaramy się przybliżyć poszczególne kierownice i wskazać różnice występujące między nimi.

Kierownica SpeedRacer

Kierownica **Tracer SpeedRacer** jest najprostszym i najtańszym modelem **Tracera**. Wykonana jest z tworzywa i składa się z kierownicy i pedałów. Na kole kierownicy umieszczonych zostało osiem przycisków funkcyjnych oraz dwa analogowe „wioselka", znajdujące się pod kołem kierownicy. Służą one jako substytut pedałów. Zaletą tej kierownicy jest bowiem możliwość używania pedałów, bądź „wioselek", w zależności od indywidualnych preferencji użytkownika.

Kierownica posiada przyssawki, które niestety nie są zbyt przyczepne. Korzystanie z kierownicy przymocowanej do biurka z przyssawkami kończy się bardzo szybko, przy minimalnym wręcz obrocie koła przyssawki natychmiast się odklejają od podłoża. Na szczęście kierownica posiada dodatkowe dwa przykręcane uchwyty, zastosowanie których jest nieodzowne do komfortowego korzystania z kierownicy. Dopiero wówczas kierownica trzyma się stabilnie podłoża, a przyssawki dodatkowo powodują jej utrzymanie w stałym miejscu. Pedały są pełnowymiarowe, co oznacza, iż przyjemność korzystania z nich osiągnie nawet osoba o dużych stopach.

Kierownica **SpeedRacer** podłączana jest do portu gier. Nie wymaga żadnego dodatkowego zasilania. Nie są potrzebne nawet dodatkowe sterowniki. Wystarczą standardowe umieszczone w systemie Windows.



Kierownica ThunderBird

Kierownica **Tracer ThunderBird** jest bardziej zaawansowanym technicznie urządzeniem. Wyposażona została ona w 2 silniki realizujące funkcje Vibration Force (przedsionek do Force Feedback) umożliwiającą odczuwanie różnego rodzaju zdarzeń w grach, jak uderzenie w przeszkodę, czy najechanie na pobocze drogi. Każdy manewr wykonany przez gracza oraz wszelkie efekty trafień i kolizji występujące w grach są przenoszone na drgania i wstrząsy kierownicy, dostarczając wrażenia fizycznego udziału w akcji gry.

Kierownica pokryta jest specjalnym antypoślizgowym tworzywem, posiada ergonomiczne rozwiązanie kształtu uchwytów i przycisków. W pełnowymiarowym kole kierownicy znajduje się 8 programowalnych przycisków funkcyjnych oraz dwa analogowe „wioselka" pracujące zamiennie z pedałami. Podobnie jak w kierownicy ***SpeedRacer***, można korzystać z kierownicy bez konieczności podłączania pedałów. Kolejne podobieństwo do kierownicy ***SpeedRacer*** to mocowanie. **ThunderBird** posiada przyssawki, które spełniają swą funkcję dopiero w połączeniu z uchwytami mocującymi kierownicę do krawędzi biurka. Pedały są również pełnowymiarowe. Warto dodać, iż kierownica posiada autocentrowanie, czyli zawsze wraca do środka. **ThunderBird** wyposażona jest w interfejs USB, co może być istotne dla tych, którzy posiadają starszy komputer nie zawierający tego interfejsu.

Kierownica ForceMan

Kierownica **Tracer ForceMan** należy do najbardziej zaawansowanych technicznie urządzeń wśród wszystkich trzech prezentowanych kierownic. Została wyposażona w 2 silniki realizujące funkcje specyfikacji Force Feedback umożliwiającej dosłownie poczuć emocje szaleńczego wyścigu i akcje gier zręcznościowych. Technologia wstrząsów najwierniej odzwierciedla wszelkie nierówności terenu, zmianę nawierz-

TRACER KIEROWNICE

producent	***Tracer***
	http://www.tracer.com.pl
polski dystrybutor	***Megabajt Sp. z o.o.***
adres	***ul. Rydygiera 8/6a***
	01-793 Warszawa
	http://www.megabajt.com.pl
cena	
SpeedRacer:	***135 zł***
ThunderBird:	***189 zł***
ForceMan:	***399 zł***

chni, kolizje czy inne przeszkody na drodze. Wszystkie te efekty z doskonałą wiernością przenoszone są na drgania i wstrząsy kierownicy.

Kierownica wykonana jest ze specjalnego antypoślizgowego tworzywa i podobnie jak ***ThunderBird*** posiada ergonomiczne rozwiązania kształtu uchwytów i przycisków. W kole kierownicy znajduje się 12 programowalnych przycisków funkcyjnych, 8-kierunkowy kontroler widoku POV HAT. Dodatkowo po prawej stronie koła, w korpusie kierownicy wbudowana jest dźwignia zmiany biegów. Pedały gazu i hamulca są pełnowymiarowe i dobrze wykonane. Z mocowaniem kierownicy jest identycznie, jak miało to miejsce przy poprzednich modelach.

Kierownica posiada zewnętrzne zasilanie (niezbędne jest podłączenie do sieci energetycznej) i można ją podłączyć zarówno do portu USB jak i szeregowego (COM). W chwili otrzymania kierownicy do testów, **ForceMan** nie posiadała sterowników do systemu Windows XP. Jak zapewnił mnie przedstawiciel firmy **Megabajt** firma **Tracer** zobowiązała się wkrótce niedogodność tę naprawić. Dlatego też przed dokonaniem zakupu, warto dowiedzieć się, czy kierownica na pewno ruszy na Twoim sprzęcie.

Podsumowanie

Każdy z tych modeli przeznaczony jest dla innego grona odbiorców. Najprostszy model – **Speed-Racer** mogą zakupić Ci, którzy nie chcą mieć żadnego kłopotu z podłączeniem (wystarczy dowolny Windows i karta muzyczna z portem gier), nie interesuje ich funkcja wstrząsów, a kierownice chcą jedynie traktować jako manipulator do gry. Model droższy – **Thunder-Bird** powinni zakupić Ci, których nie stać na technologię Force Feedback, a interesuje ich pewna opcja wibracji. Pamiętać należy, że wymagany jest port USB oraz dowolny z systemów Windows. Z kolei najdroższą kierownicę **ForceMan** mogą kupić prawdziwi pasjonaci. Bardzo starannie wykonana kierownica z pewnością przyniesie wiele niezapomnianych wrażeń. Mankamentem wszystkich kierownic jest fakt, iż same przyssawki nie są w stanie ich utrzymać. Dopiero pomoc w postaci dodatkowego mocowania (aczkolwiek zawartego w każdym zestawie) pozwala na bezpieczną grę. ❐

Klawiatura True Touch Rollup

Rozwiń i pisz

Adam Gregrowicz

Czasem zdarza się, że komputer trzeba wziąć pod pachę i zawieźć na drugi koniec miasta albo i dalej. Często okazuje się wówczas, że największy problem stanowi transport pewnej części wielkiej jak deska surfingowa... czyli klawiatury. Za duże, za szerokie, ciągle gdzieś spada. Jest jednak na to rada.

Tą radą jest **True Touch** – klawiatura, którą można... zwinąć w rulonik i wsadzić do kieszeni. Co prawda trzeba dodać, że kieszeń musi być dosyć spora, ale i tak **True Touch** zajmuje dużo mniej miejsca niż zwykła klawiatura.

Klawiatura zbudowana jest z przewodzącej folii z napylonymi ścieżkami przewodzącymi, na które nałożono dosyć typowe dla większości klawiatur kapturki – styki. Brakuje jej natomiast sztywnej plastykowej obudowy i standardowych nakładek z klawiszami. Ich rolę spełnia przezroczysta, niebieskawa i gruba (lecz nadal bardzo elastyczna) folia. W dużym przybliżeniu można powiedzieć, że cała konstrukcja klawiatury jest po prostu umieszczona w foliowym opakowaniu. Jedyny większy sztywny element to płytka z elektroniką oraz lampkami Num Lock, Caps Lock i Scroll Lock, znajdująca się w prawym górnym rogu urządzenia – ma rozmiary około 8 na 3 cm i to ten fragment najbardziej ogranicza możliwości zwijania klawiatury. Aby można było pisać w miarę wygodnie, każdy klawisz zakończony jest kawałkiem sztywnego plastiku. Dzięki temu pisanie jest dosyć znośne, jednak na dłuższą miarę pisanie jest męczące. Z drugiej strony, w sytuacji gdy szybko trzeba klawiaturę zabrać do kieszeni, podjechać gdzieś i wpisać kilka znaków – **True Touch** jest doskonała.

TRUE TOUCH ROLLUP	
producent	**Manhattan**
	www.manhattan-support.com/
polski dystrybutor	
	IC Intracom Polska sp. z o.o.
adres	**ul. Kabaretowa 21**
	01-942 Warszawa
	.www.icIntracom.com.pl/
cena	**90 zł**

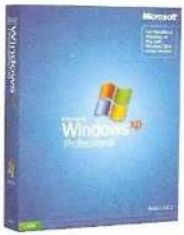
To idealne urządzenie dla administratora, który opiekuje się serwerami stojącymi samopas bez podłączonej na stałe klawiatury. Może także spełniać rolę dodatkowej klawiatury dla posiadaczy notebooków o dużych dłoniach i grubych palcach – **True Touch** po rozwinięciu ma rozmiary normalnej standardowej klawiatury PC.

True Touch Rollup oprócz funkcji typowo użytkowych może pełnić także rolę świetnego gadżetu wzbudzającego zainteresowanie znajomych. Co ważne, producent urządzenia podaje, że wytrzymałość każdego z klawiszy to 15 milionów uderzeń; to co prawda chyba trochę przesadzona wartość, ale po konstrukcji klawiatury widać, że jest solidna i zniesie sporo. Tym bardziej że jest pyłoszczelna i w dodatku najprawdopodobniej wodoszczelna – choć producent się tym nie chwali, a my nie testowaliśmy. ❐

Windows XP
Service Pack 1 na płycie

Jak ułatwić sobie życie

Arkadiusz Matczyński



We wrześniu ukazał się pierwszy service pack do Windowsa XP. Jego rozmiar jest dość spory, co dla niektórych może stać się poważną barierą. Chcąc sobie ułatwić życie, można zrobić własną płytę bootującą z wersją instalacyjną Windowsa XP wraz z pierwszym service packiem. Wystarczy odpowiednio skopiować pliki i za pomocą komendy rozpakować service packa w odpowiednie miejsce. Jeśli więc zajdzie potrzeba ponownej instalacji Windowsa, wystarczy uruchomić go z tej płyty i po kłopocie. Jak więc to zrobić? Zacznijmy od początku.

NIEZBĘDNE RZECZY:

1. Windows XP Service Pack 1
2. Windows XP Boot File (dostępny na naszym CD)
3. Program do nagrywania płyt (na przykład Nero Burning Rom 5.5.9.14)
4. Minimum 1,5 GB wolnego miejsca na dysku (na przegranie wersji instalacyjnej i rozpakowania service packa).

ZAŁOŻENIA:

Zakładamy, że katalog, do którego kopiowane będą dane z płyty znajduje się na c:\WinXP, **natomiast plik service pack** c:\xpsp1_pl_x86.exe **a plik** xpboot.bin **(znajdziesz go na płycie CD dołączonej do tego wydania ŚGK w podkatalogu System\) znajduje się na c:\.**

KOPIOWANIE:

1. Załóż na dysku katalog o nazwie WinXP.
2. Włóż do napędu płytę instalacyjną Windows XP i skopiuj wszystkie dane do katalogu WinXP.
3. Wybierz Start-Uruchom i w linii komend wpisz:

C:\xpsp1_pl_x86.exe -s:C:\WinXP

Jeśli posiadasz jeszcze jakieś programy, które zawsze instalujesz na nowym systemie, to możesz je także skopiować do tego katalogu. Uważaj tylko, żeby pliki nie przekroczyły rozmiaru 650 MB lub 700 MB w zależności od posiadanej płyty.

Plik z danymi aktywacji

System Windows XP po instalacji należy aktywować, by móc z niego korzystać po bezpłatnym 30. dniowym okresie. Jeśli już to zrobiłeś, powinieneś zachować plik wpa.dbl znajdujący się w katalogu C:\Windows\system-32. Jeśli nie zmieniasz zbyt często urządzeń znajdujących się w Twoim komputerze, to po reinstalacji będziesz mógł go bez przeszkód wykorzystać, bez konieczności ponownego aktywowania systemu. Dlatego też odszukaj ten plik i skopiuj do katalogu WinXP. Nie musisz się obawiać, że ktoś inny go wykorzysta, gdyż plik ten zawiera informacje o Twoim systemie i raczej mało prawdopodobne jest, iż ktoś będzie posiadał identyczną konfigurację, jak Twoja.

Po instalacji service packa 1, by uniknąć ponownej aktywacji, należy komputer uruchomić w trybie awaryjnym i skopiować plik wpa.dbl z płyty do katalogu C:\Windows\System32 i wówczas uruchomić komputer w normalnym trybie. Gdy zostaniesz poproszony o aktywację, wystarczy kliknąć.

Przygotowanie płyty w programie NeroBurning Rom

Płytę bootującą można przygotować w dowolnym programie. Dla przykładu posłużymy się jednym z popularniejszych – Nero Burning Rom w wersji 5.5.9.14. Wcześniejsze wersje mogą nie działać prawidłowo.

Po uruchomieniu programu należy wybrać opcję CD-ROM (startowa) – w oknie po lewej. Okno z prawej strony wymaga więcej pracy.

Zakładka „Opcje startowe"

Na zakładce „Opcje startowe" należy wskazać plik bootujący, czyli w naszym przypadku c:\xpboot.bin. Zaznacz pole „Włącz ustawienia specjalne" i poniżej ustaw:

- **Rodzaj emulacji: No Emulation**
- **Informacja startowa: dowolny wpis**
- **Segment ładowania sektorów (07C0)**
- **Liczba ładowanych sektorów (4) Właśnie ta ostatnia wartość jest bardzo ważna. Sugeruję jej nie zmieniać.**

Wszystkie ustawienia poszczególnych zakładek prezentuję na zdjęciach obok. Jeśli zastosujesz się do nich, bez problemu wypalisz swoją płytę startową Windows XP z service packiem 1. ❐

WIELKI KONKURS SYSTEMOWY

20 OSÓB WYGRYWA!

W tym miesiącu we współpracy z dystrybutorami opisywanego na naszych łamach sprzętu przygotowaliśmy dla Was wspaniały konkurs. Każdy, kto nadeśle prawidłowe odpowiedzi na wszystkie pytania weźmie udział w losowaniu atrakcyjnych nagród. W wyniku losowania 20 osób otrzyma jedną z nagród.

PYTANIA KONKURSOWE:

1. Wymień trzy modele kart graficznych Mint ATI dostępnych w sklepie internetowym mojepc.pl (podaj pełne oznaczenie producenta).
2. Jaka gra jest dodawana do kart graficznych ATI z serii Mint Premium?
3. Wymień 2 modele kierownicy firmy Logitech korzystające z technologii Force Feedback.
4. Jak nazywa się 450-watowy zestaw głośników Logitech opatrzony certyfikatem THX?
5. Z jakiej serii programów edukacyjnych wspomagających nauczanie słynie firma Young Digital Poland?
6. Podaj dokładną nazwę słownika angielsko-polskiego i polsko-angielskiego znajdującego się w ofercie firmy Young Digital Poland.
7. Którym wydaniem z kolei jest Encyklopedia Fogra 2003?
8. Firma Multimedia Plus słynie z serii językowej z jednym z bohaterów komiksów. Podaj jego imię.

Specjalnie dla czytelników na hasło „Świat Gier Komputerowych" 2% rabat przy zakupie na www.mojepc.pl lub w sklepie w siedzibie firmy M-Trade przy ul. Jana Kazimierza 46/54 01-284 Warszawa

Nagrodami w konkursie są:

- karta graficzna MiNt ATI Radeon 9000Pro, 64 MB DDR, TV, DVI-I, Twin View, VIVO
- modem MiNt Typhoon
- modem MINt Tornado
- modem MiNt Hurricane
- klawiatura i myszka bezprzewodowa Logitech Cordless Desktop Deluxe
- myszka optyczna Logitech MX 300
- 2 pakiety programów EuroPlus+ Angielski Rozmówki
- 2 pakiety programów EuroPlus+ Niemiecki Rozmówki
- 5 pakietów programów Encyklopedia Fogra 2003
- 5 pakietów pojedynczych poziomów programu English+

Odpowiedzi na wszystkie pytania znajdziecie na stronach internetowych sponsorów lub w naszych numerach SGK. Termin nadsyłania upływa 31 grudnia 2002. Rozwiązanie konkursu nastąpi w numerze SGK 02/2003.

Sponsorami konkursu są:

Multimedia Plus
ul. Wyspiańskiego 10
43-300 Bielsko-Biała
http://www.multimediaplus.pl
sklep internetowy: http://www.mig.pl

Sklep internetowy mojePC.pl
M-Trade
ul. Jana Kazimierza 46/54
01-248 Warszawa
http://www.mojepc.pl

Logitech Polska
ul. Goszczyńskiego 9/1
02-610 Warszawa
sklep internetowy:
www.logitech-sklep.com.pl

Young Digital Poland SA
ul. Słowackiego 175
80-298 Gdańsk
http://www.ydp.com.pl

KUPON KONKURSOWY SYSTEM ŚGK 12/2002

GRAO STORY

MARCIN PRZYBYŁEK

Przyszły z dawna oczekiwane święta. Co prawda w Grao-Lin nie bardzo rozumiano, co kryje się pod nazwą „Boże Narodzenie", lecz mieszkańcy nadto dobrze wiedzieli, że należy udekorować choinkę, ustawić ją w kominkowej sali, ozdobić wnętrza i przygotować prezenty. Jaki może być najlepszy podarek dla gracza? Wiadomo: dobra gra (najlepiej więcej niż jedna), lepszy procesor, szybsza karta graficzna, ewentualnie kości RAM, większy twardy dysk, karta dźwiękowa, dżojstik lub mysz.

Krzątanina trwała dobrych kilka dni. Klasztor został wypucowany, ogrody uprzątnięte, śnieg zgarnięty, a potrawy ustalone i zamówione. Wieczorem, gdy pierwsza gwiazda błysnęła na granatowym niebie, mnisi weszli do sali, szeleszcząc świeżo wyprasowanymi i na kant wyprasowanymi szatami. Gdy stanęli przy suto zastawionych stołach, mistrzowie Grao-tsy Einkomande i Kompucjusz Diuknuk chwycili za kielichy.

– Mai mili – zaczął Grao-tsy.

– Nasi mili – poprawił Diuknuk.

– Właśnie. Cieszmy się i bawmy.

– Zasłużyliśmy na to całoroczną, wytężoną, gierczaną oszczą.

– Wypijmy za nasze zdrowie – Einkomande podniósł puchar.

– I zdrowie twórców gier! – dodał Kompucjusz.

Alumnowie, okolici i grodzianowie wznieśli okrzyk i spełnili toast. Gdy odstawili opróżnione szklanice, Grao-tsy ponowił:

– A teraz, skoro za zdrowie wypiliśmy, przekażcie sobie znak przyjaźni…

Młodzieńcy padli sobie w ramiona, poklepując się i życząc szczęścia.

– …i otwórzcie prezenty!

Broć ruszyła szturmem. Darli na strzępy ozdobne kokardy, wstążki i papiery. Za chwilę salę wypełniły zwielokrotnione okrzyki zachwytu. Podarunki dokładnie odpowiadały ich oczekiwaniom. Cóż się dziwić. W końcu sami sobie je kupili.

„Jestem taki zmęczony", myślał Kompucjusz Diuknuk kiwając się przed monitorem. „Chciałbym sobie pograć, ale by to zrobić, muszę przeczytać instrukcję." Spojrzał na książeczkę. Pokręcił głową. „Nie da rady. Za dużo słów." Sięgnął po kubek z herbatą. „Gdyby jakoś obrazkami, to bym zdzierżył. Ale te wszystkie zdania, wyjaśnienia… nie uda się." Ekran monitora dwoił się i troił. „Zdaje się, że na granie też za późno. Chyba że w jakiejś niskiej rozdzielczości." Wychylił się i zerknął na łoże zaprzątające świeżą pościelą. „A może by tak trochę snu? Dla zdrowia?" Zacisnął usta. „Szkoda zostawiać ten świat tylko po to, by zapaść w niebyt." Oparł głowę o pięść. „Poza tym kto mi zaświadczy, czy ten, który jutro się obudzi to będę ja?" Gorzko się uśmiechnął. „Jemu tak będzie się wydawało. Lecz mnie o zdanie nikt nie spyta, bo zniknę w momencie zasypiania…" Wytężył wzrok. Obraz na monitorze jakby się wyostrzył. „Nie dam się. Jeszcze nie dziś."

„Słowo za słowem, dzień za dniem, gra za grą, przemija nasza teraźniejszość i zamienia się we wspomnienia." – rozmyślał Grao-tsy Einkomande, grzejąc stopy przy kominku. „Heraklit z Efezu powiedział, że nie wstąpisz dwa razy do tej samej rzeki. Ciekawe…" Sięgnął po kubek herbaty zaprawionej rumem. „A co powiedziałby na małą modyfikację?" Siorbnął i odstawił naczynie. „Na przykład taką: jeśli nie uda ci się wstąpić dwa razy do tej samej rzeki, spróbuj tej sztuki z sejwami. Na pewno się uda."

– Idzie ludzik idzie, tułów prosto nosi, może nas do Austrii kiedyś wszak zaprosi… – podśpiewywał Dżoj-sti Bald.

– Grasz w Zegarmistrza? – domyślił się Mish-kha Conq.

– Gram.

– Sztywna animacja.

– Trochę. Ale jak się przyzwyczaisz, to nawet wciąga.

Mish-kha obrócił się na pryczy i spojrzał w sufit.

– Marzy mi się gra, w której nie będę musiał się do niczego przyzwyczajać.

ALE HECA

W tym numerze ŚGK publikujemy ilustracje, które nadesłali: Dariusz Aniszewski, Paweł Piotrowski, Łukasz Parylak, Paweł Zgierski, Jan Bujak, Michał Lalik i Jarosław Paradyż. Wszyscy oni otrzymują od nas po grze komputerowej. Gratulujemy, nagrody wyślemy pocztą.

Jeśli chcesz wziąć udział w naszej zabawie, przypominamy, że swoje żarty, zawsze z podanym tytułem gry, propozycją podpisu i adresem zwrotnym, można wysyłać zwykłą pocztą na dyskietkach na adres redakcji ŚGK (patrz: stopka ze strony 123.) lub pocztą elektroniczną na konto:

redsacr@sgk.com.pl.

Miłej zabawy.

Władca Pierścieni?

Nowy czar - winterfresh.

Goro? Co ty tutaj robisz?

Nasza marynarka czasami naprawdę przesadza!

Zawsze chciałem mieć własne cztery kółka.

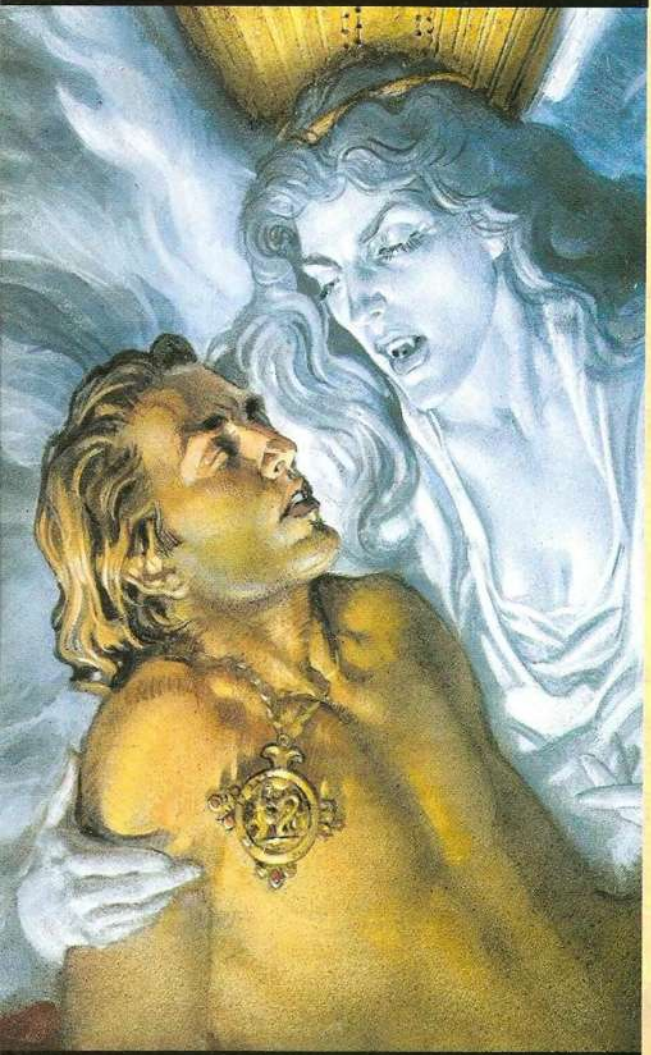
Parkowanie dla oszczędnych.

Pokazy zeppelinów. I taksówek...

Operacja udana, ale pacjent zmarł.

MECHWARRIOR
DARK AGE
KOSMICZNA GRA FIGURKOWA
ŚMIERĆ SIĘ ZBLIŻA!
WIZKIDS
BEZCENNE GRY
ISA
WWW.ISA.PL/SKLEP/
WEJDŹ JEŚLI SIĘ ODWAŻYSZ!
MAGE KNIGHT
MAGICZNY RYCERZ - PODZIEMIA
(c)2001,2002 WizKids, LLC. MAGE KNIGHT i MAGE KNIGHT DUNGEON są znakami towarowymi WizKids, LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone.
(c)2002 WizKids, LLC. MechWarrior, MechWarrior: Dark Age, BattleTech, BattleMech, Mech i logo MechWarrior są znakami towarowymi WizKids, LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone. Te gry są czasowe.

II MIEJSCE (EX AEQUO)
W WIELKIM KONKURSIE LITERACKIM



SZYMON DUDA

NIE USŁYSZEĆ SZCZĘKU NOŻYC

ROZDZIAŁ I.

– Panie Knight?

Gabriel wzdrygnął się nerwowo w wygodnym krześle, brutalnie oderwany od obserwacji bajecznie kolorowych rybek miotających się po olbrzymim, równie kolorowym akwarium. Głos należał do miłej, ładnej sekretarki. Gabriel odnosił wrażenie, że wszystkie sekretarki są z zasady miłe i ładne. Plus przyjemny uśmiech, oczywiście. Ta miała, co prawda, aparat korekcyjny na zębach, ale mimo tego, jakimś tajemniczym zrządzeniem losu, jej uśmiech był wręcz prześliczny. Gabriel uznał, że to zapewne kosmiczny fakt bycia sekretarką ustawia wszystko na swoim miejscu. Zupełnie jak z Twórcami.

Uśmiechnął się. Zauważył, że przez cały czas jego oczekiwania na rozmowę z panem Carfeyem miła, ładna sekretarka rzucała mu dziwne spojrzenia znad swojego biurka. Pewnie nigdy nie widziała Growca.

Choć z drugiej strony – pomyślał Gabriel – być może to dlatego, że jestem taki przystojny.

– Pan Carfey pana przyjmie.

Najwyższy czas, pomyślał Gabriel. Znał już wszystkie przyzwyczajenia kolorowych rybek, a porozrzucane na pobliskim stoliku czasopisma i broszurki dotyczyły w znakomitej większości nowych technologii odwiertu i rankingów najbardziej opłacalnych rafinerii. W końcu był w siedzibie kompanii wydobywczej.

Miła, ładna sekretarka szerokim, wystudiowanym gestem sięgnęła do klamki mahoniowych drzwi ze srebrną plakietką „Gregory T. Carfey III, jakiśtam prezes czegośtam". Gabriel nie zwracał uwagi na tytuły, ale nazwisko mówiło wszystko. Ktoś, kto przedstawiał się z łacińskimi numerałami, musiał być szychą.

Gabriel wstał, posłał swój opatentowany uśmiech miłej, ładnej sekretarce i wkroczył do jaskini lwa. Cholera, pomyślał, z pewnością opłacało się poczekać tę godzinę – choćby po to, by dowiedzieć się, czego taki podszef w wielkiej firmie potrzebuje od specjalisty w dziedzinie zjawisk nadprzyrodzonych. Growca, na dodatek.

Gabinet Carfeya przypadł Gabrielowi do gustu, głównie z powodu mnóstwa znajdujących się w nim roślin, dyplomów, książek, segregatorów, małych rzeźb, reprodukcji obrazów. Jak niemalże każdy przygodówkowiec, czyli bohater gier przygodowych, Gabriel często przyłapywał się na tym, że uparcie wpatruje się w jakiś przedmiot i tworzy sobie w umyśle jego opis. Cóż, każdy Growiec miał jakieś takie dziwactwa. Nie byli w końcu ludźmi.

– Witam, panie Knight. Proszę usiąść.

Carfey był obrazem typowego, bezlitośnie eksploatowanego młodego menedżera. Ziemista cera, worki pod oczami, powolne ruchy. Nie wyglądał jednak na niesympatycznego, a jego uśmiech był jak najbardziej szczery.

Gabriel zajął miejsce w jednym z dwóch foteli ustawionych symetrycznie naprzeciwko biurka.

– Ładny gabinet – stwierdził w ramach przełamywania lodów. Mówił szczerze. Czuł straszną ochotę, by choć przeszukać szuflady biurka.

– Dziękuję za komplement – Carfey rzucił Gabrielowi zaskoczone spojrzenie. Jego poprzednie kontakty z Growcami były mocno ograniczone i nie przypuszczał, że są w stanie formułować opinie z własnej inicjatywy. Cóż, nigdy wcześniej nie miał do czynienia z przygodówkowcem. Oni to mieli we krwi.

– Przejdźmy do rzeczy – Carfey odchrząknął. – Sprowadziliśmy tu pana, by powierzyć panu pewne dość delikatne zadanie.

– Większość zadań, których się podejmuję, jest delikatna – zapewnił Carfeya Gabriel, odpowiadając na jego pytające spojrzenie. Ten facet z pewnością nigdy nie widział gry z jego udziałem.

– Doskonale. Może więc zacznę od samego początku. Jak pan wie, jesteśmy dużą kompanią wydobywczą i rzadko korzystamy z usług, hmm, poszukiwaczy przygód (i Growców do tego, dopowiedział sobie Gabriel). Tym razem sytuacja jest jednak szczególna. Otóż podczas eksploatacji złóż gazu ziemnego w pobliżu Limy odkryliśmy grób z ludzkimi szczątkami i tą tablicą

– Carfey sięgnął do jednej z szuflad i podał Gabrielowi duże, czarno-białe zdjęcie glinianej tablicy. Gabriel dostrzegł na niej trzy kobiety. Pierwsza miała w ręku jakąś nić, druga tabliczkę i rylec, a trzecia coś, co przypominało nożyce. Oprócz tego zdołał jeszcze określić jeden z kształtów jako rydwan. Cała reszta tablicy była pokryta morzem niezrozumiałych symboli.

– Hmm, bardzo ładne. Ale, wybaczy pan, nic z tego nie rozumiem.

– Prawdę powiedziawszy, my też nie – Carfey rozłożył ręce. – Jedno wydaje się pewne – te kobiety to Mojry.

Gabriel zmarszczył brwi.

– Mojry?

– Te z mitologii greckiej.

Gabriel westchnął. Od kiedy odeszła Grace, jego asystentka, nie miał kto wykonywać brudnej roboty i wiedzieć różne rzeczy za niego.

– Wybaczy pan, ale mitologia jakiegokolwiek rodzaju nie jest moją mocną stroną.

Ach, ci Growcy! Jeśli ich Twórcy nie wyznaczą im kierunków rozwoju, oni nigdy się nie rozwiną, pomyślał Carfey.

– No cóż, ja też nie jestem ekspertem, ale o ile wiem, są to greckie boginie losu. Pierwsza tka nić życia człowieka, druga ją mierzy, a trzecia tnie, gdy przychodzi czas umierać. Mają imiona, ale tych już nie pamiętam.

Gabriel podrapał się po brodzie i spojrzał jeszcze raz na zdjęcie.

– To mi wygląda bardziej na robotę dla tej słynnej Lary Croft, ona pewnie potrafi wyrecytować grecką mitologię od tyłu.

Carfey odchylił się w krześle i posłał Gabrielowi przeciągłe spojrzenie.

– Panna Croft, no cóż... ona już się zajmuje tą sprawą.

Gabriel zamrugał zaskoczony.

– Jak to?

– Kiedy znaleźliśmy tablicę, od razu pomyśleliśmy o niej, rzecz jasna. To najbardziej uznany ekspert. Musieliśmy ją ściągać aż z Timbuktu, ale opłaciło się. Po obejrzeniu tablicy stwierdziła, że to mocna podstawa do dalszych badań. Powiedziała, że weźmie ze sobą tablicę i wyjedzie w teren. Obiecała kontaktować się z nami co tydzień i przekazywać nam informacje co do postępów. Ale nie odezwała się ani razu, a minął już prawie miesiąc.

To było rzeczywiście dość niezwykłe. Growcom uznanym za zdolnych do samodzielnej egzystencji można było ufać. Tak ich w końcu stworzono.

– Po co jej oryginalna tablica?

Carfey wzruszył ramionami.

– Być może do jakichś porównań. W każdym razie, chcemy, aby pan ją odnalazł.

– Dlaczego akurat ja?

– Z pewnością zgodzi się pan, że sam fakt pojawienia się tej greckiej tablicy w Ameryce Południowej jest bardzo niezwykły.

– Dlaczego? Mógł ją przytargać jakiś Europejczyk po Kolumbie. Tyle wiem z historii.

– Warstwa ziemi, w której znaleźliśmy grób, każe sądzić, że tablica leży tam od ponad dwóch pół tysiąca lat.

Gabriel milczał przez chwilę. Składał wszystko do kupy.

– Rzeczywiście, coś takiego pobudza wyobraźnię.

– Przypuszczamy, że mogą być w to zamieszane jakieś... siły nadprzyrodzone. Dlatego wybraliśmy pana.

Nie tylko dlatego, pomyślał Gabriel. Myślicie, że Growiec wyczuje innego Growca lepiej niż głodny szczur śmietnik.

– No cóż, panie Carfey, nie wygląda to na bardzo prostą sprawę...

– Proszę się nie martwić wynagrodzeniem – przerwał Carfey. – Doszły nas słuchy, że ma pan problemy ze wznowieniem.

Oho, pomyślał Gabriel, wiedzą gdzie uderzyć. Growcy, jako postacie stworzone dla gier komputerowych, nie miały innych potrzeb niż te przewidziane przez ich Twórców. Prawdę powiedziawszy, potrafiły myśleć i funkcjonować tylko w granicach wyznaczonych przez Twórców. Dlatego tak niewielu zostało uznanych za zdolnych do samodzielnej egzystencji. Reszta mieszkała w klatkach – specjalnych pomieszczeniach zaprojektowanych przez firmy, do których należał dany Growiec, gdzie mógł się w swój ograniczony sposób realizować. Jeśli, dajmy na to, Twórcy bohatera strzelanki uznali, że wystarczy, by umiał chodzić i pociągać za spust, stwarzano mu w klatce warunki do tych czynności. I tyle. Nieliczni szczęśliwcy, uznani przez specjalną komisję za zdolnych do życia w świecie rzeczywistym, byli wypuszczani w geście „szeroko pojętego humanizmu". Gabriel, którego Twórcy obdarzyli nieco ironicznym podejściem, myślał, że to raczej w celach marketingowych. Przez pewien czas wypuszczeni Growcy stanowili nie lada sensację, co oczywiście pomagało w zdobywaniu kolejnych wznowień. „Wznowieniem" nazywali Growcy kolejną grę z ich udziałem. Na nich opierała się ich egzystencja, bez wznowień Grówiec w końcu przestawał istnieć. A firma, która stworzyła Gabriela, wydała już na niego wyrok – gry z nim w roli głównej były nieopłacalne. Dlatego Gabriel nie miał co liczyć na kolejne wznowienie, a tu taka okazja!

Poruszył się niespokojnie w fotelu.

– Naprawdę możecie mi pomóc?

– Och, wystarczy pociągnąć za kilka sznurków tu i tam... Proszę znaleźć Larę, a my się zajmiemy resztą.

Bez Grace nie będzie łatwo, pomyślał Gabriel. Ale być może to jedyna szansa.

– W porządku, panie Carfey, wezmę tę sprawę. Mogę zabrać to zdjęcie? Dziękuję.

– Sugeruję, aby zaczął pan od rozmowy z Indianą Jonesem. On jako pierwszy widział tablicę, bo był pod bokiem, jeśli mogę się tak wyrazić. Niestety, nie udało mu się zidentyfikować niczego poza Mojrami. Ale być może będzie wiedział, gdzie można znaleźć Larę. W końcu są w tym samym biznesie.

Gabriel skinął głową i podniósł się z fotela.

– Tak zrobię. Do widzenia, panie Carfey. Odezwę się, kiedy będę coś wiedział.

Kiedy drzwi zamknęły się za Gabem, Carfey westchnął przeciągle i wlepił wzrok w swoją ulubioną śnieżną kulę ustawioną na biurku. Musiał się zrelaksować. Nie cierpiał załatwiania spraw z Growcami. Czuł się przy nich niezręcznie. Wiedział, że ma ich traktować i bardzo się starał, ale zawsze bał się, że te starania widać i Growce myślą, że jest do nich nastawiony nieprzychylnie. To powodowało, że przy każdej rozmowie z nimi był niesamowicie spięty.

Carfey potrząsnął śnieżną kulą. Wirujące wewnątrz płatki śniegu szybko przywróciły mu stan równowagi. Miał szczerą nadzieję, że Knight odnajdzie Larę i cały ten bałagan szybko się skończy. Ani on, ani cała rada nadzorcza jego kompanii nie miała ochoty zajmować się tą sprawą, w końcu nie po to byli na swoich stanowiskach. Z tego zamieszania można było jednak wyciągnąć korzyści: koszty całej operacji były stosunkowo niewielkie, a kompania mogła zyskać spory rozgłos, i to podwójny – za popieranie prac archeologicznych i za zatrudnianie Growców, co było czymś absolutnie nowatorskim.

Tak, pomyślał Carfey. Jeszcze trochę, a Growców będzie się traktować jak ludzi.

ROZDZIAŁ II.

– Cała Lara Croft! Ech, ci dzisiejsi Growcy. Zero oryginalności, a do tego wszystko robią pod publiczkę.

Indiana Jones był bardzo nietypowym Growcem. Po pierwsze, był żywą legendą i to w znacznie większym stopniu, niż Lara Croft, o Gabrielu nie wspominając. Po drugie, starzał się. Growcy się nie starzeli, chyba że przewidzieli to dla nich Twórcy, co się chyba jeszcze nie zdarzyło. Jonesowi natomiast przybywało siwych włosów i zmarszczek, i to pomimo powstawania z nim kolejnych wznowień. Zachował jednak niezły wigor, co Gabriel miał okazję zaobserwować. Polubił go od razu, tym bardziej, że podobał mu się jego pokój. Stylowe, czarno-białe fotografie, mnóstwo książek i kolekcja ślicznych karafek. Oprócz tego, w wyeksponowanym miejscu, bicz i wyświechtany kapelusz.

– Sugerujesz, że coś znalazła i teraz tylko czeka na odpowiedni moment, by ukazać się światu, że tak powiem, w blasku chwały.

Wszyscy Growcy mówili do siebie per „ty". Było to po prostu zbyt hermetyczne środowisko, by jego członkowie musieli silić się na uprzejmości. Nie mówili sobie jednak po imieniu, lecz po nazwisku. Bywały wyjątki, tak jak z Larą.

– To właśnie sugeruję. Z tym całym Internetem nie ma teraz problemu znaleźć nawet Świętego Graala... Ale to łatwizna, nie cierpię tego... Wolę bardziej tradycyjne metody. Bicz do ręki, kapelusz na głowę i w trasę... Pamiętam jak to było z poszukiwaniem Atlantydy...

Indiana wykonał zamaszysty gest prawą ręką, najwidoczniej usiłując wywołać wrażenie na słuchaczu przed przejściem do właściwej opowieści. Gabriel poczuł, że musi mu przerwać.

– A co odczytałeś z tej tabliczki?

Indiana na chwilę stracił rezon. Po tym, jak dotarło do niego, że opowiedzenie historii o poszukiwaniu Atlantydy nie będzie mile widziane, opuścił rękę i podrapał się po czole.

– Tak prawdę mówiąc, nie przypominam sobie tej tabliczki... Rozumiesz, tyle się takich rzeczy ogląda...

Gabriel rozumiał, dlatego miał pod ręką zdjęcie tablicy od Carfeya.

– A tak, teraz sobie przypominam. Co my tu mamy... Tak, te trzy kobiety to Mojry... Kloto, Lachesis, Atropos... Ten symbol poniżej to rydwan, ale w mitologii greckiej rydwanów dostatek... Może Heliosa? W każdym razie, wszystkie pozostałe znaki to, moim zdaniem, pismo linearne A, cywilizacja mykeńska. Ja nie umiem tego odczytać i, o ile wiem, nikt nie umie, ale Lara z tym swoim internetem pewnie to rozgryzła w pięć sekund.

Gabriel starał się zapamiętać wszystkie uzyskane informacje. W takich chwilach szczególnie brakowało mu Grace. Ona, jako absolwent historii, zapamiętywałaby te mitologiczne bzdury, a on mógłby się skoncentrować na poszukiwaniach Lary. A tak, musiał wszystko robić sam.

– Ta cywilizacja mykeńska... Kiedy to było?

– Tysiąc sześćset do tysiąc sto lat przed naszą erą, mniej więcej.

A więc chronologicznie tabliczka zgadzała się z samym grobem.

– Czyli mamy Mojry, rydwan i cywilizację mykeńską. A tak ogólnie, o co może chodzić z tą tabliczką?

– Nie mam zielonego pojęcia. Umieszczenie bogiń losu w grobie wydaje się logiczne, a ten rydwan może oznaczać cokolwiek, choćby to, że sam Helios przywiózł tę tabliczkę do Ameryki Południowej. Tylko po co? Trzeba pewnie spytać Wielką Panią Archeolog.

– A właśnie... nie wiesz przypadkiem, gdzie ją można znaleźć?

– A skąd mam wiedzieć? Nie chodzimy ze sobą, nie? Pewnie w jakiejś przynajmniej tysiącletniej dziurze, jak zwykle.

Gabriel odchrząknął. Dziwne słowa, jak na archeologa. Wstał i ruszył w stronę drzwi.

– Cóż, to chyba będzie wszystko...

Jones poklepał go poufale po ramieniu i otworzył mu drzwi.

– Nie ma sprawy. Mam nadzieję, że ją znajdziesz i udowodnisz całemu światu, jaki to kawał suki.

Gabriel zaniemówił na chwilę. Taka niechęć nie była typowa dla Growców. Być może to efekt starzenia się... W ogóle kwestia uczuć u Growców była szeroko dyskutowana wśród ludzi. Większość uważała, że Growcy nic nie czują, jedynie stosują się do wpojonych im schematów zachowań. Gabriel, jako typowy przygodówkowiec, po prostu wiedział, z kim mu się lepiej rozmawia, a z kim gorzej. Ale Jones wyglądał na zupełnie inny przypadek.

Kiedy opuszczał małą klitkę Jonesa na zapleczach Barnett College, głowę Gabriela zaprzątało kilka istotnych pytań. Co teraz? Czy w ogóle tabliczka jest kluczem do odnalezienia Lary i czy warto się nią zajmować? W końcu zadaniem Gabriela nie było odcyfrowanie napisów na tym kawałku gliny, lecz odnalezienie najsłynniejszego Growca świata. I dlaczego Jones tak nienawidzi Lary? Czy ma to związek ze sprawą?

Wiedział, że nie ma żadnych konkretnych poszlak i że następne kroki będzie musiał wykonywać na ślepo. Na szczęście już pierwszy okazał się trafny.

ROZDZIAŁ III.

Gabriel nie miał najmniejszej ochoty wybierać się do Anglii i przeszukiwać domu Lary. Dowiedział się zresztą, że wróciła tam tylko na dwa dni po przyjęciu zlecenia. Udał się więc z powrotem do Carfeya i wkrótce trzymał już w ręku wykaz rozmów przeprowadzonych przez Larę z jej domowego telefonu. Okazało się, że w interesującym go okresie czasu zadzwoniła tylko raz. I to do kogoś, kogo Gabriel dość dobrze znał z czasów wczesnej młodości. Prawdę powiedziawszy, nie przypuszczał, że jeszcze istnieje. Growiec był, podobnie jak Gabriel, detektywem, ale w odróżnieniu od niego preferował konwencjonalne sprawy, które dało się załatwić konwencjonalnymi metodami. Niestety, miał straszliwego pecha (a może to po prostu taki kaprys Twórców?) i zawsze jego przeciwnikami okazywali się osobnicy, których data spożycia minęła kilka wieków wcześniej.

Edward Carnby.

Gabriel uśmiechnął się. Z Carnbym zawsze dobrze się rozmawiało, choć to dość oschły, obsesyjnie konkretny facet. Taka była większość wczesnych przygodówkowców. Często ich wypuszczano, gdyż rzadko mieli największy problem kolejnych generacji i nie czuli potrzeby podnoszenia byle czego z ziemi i używania tegoż w zupełnie abstrakcyjnych celach.

Jedno Gabriela niepokoiło. Nie wiedział, co Lara mogłaby chcieć od Carnby'ego, ten bowiem nie był przystosowany do przeprowadzania bardziej skomplikowanych śledztw (był za to dobry w posługiwaniu się bronią palną). Jedyne, co przychodziło Gabrielowi do głowy, to fakt, iż Carnby miał świetne kontakty wśród ludzi. Nigdy tego nie rozumiał, lecz było to faktem. Po co Larze ludzie? Growcy w swych dziedzinach byli zazwyczaj całkowicie samowystarczalni. Coś tu było mocno nie tak, a jedynym sposobem, by dowiedzieć się co, było zadzwonić do Carnby'ego i mieć nadzieję, że ma jakieś sentymenty i zechce coś powiedzieć w imię starej znajomości.

Po wystukaniu numeru w słuchawce odezwał się młody męski głos (w uznaniu Gabriela zbyt młody na Carnby'ego) zawiadamiający, że Carnbych nie ma i żeby zostawić wiadomość. Gabriela zatkało. Co jest?? Jakich Carnbych?!? Growcy się przecież nie żenią, a Edward Carnby był tylko jeden. Zresztą ten głos na pewno do niego nie należał.

Nic to. Jedyny ślad prowadził tutaj. Gabriel wiedział, gdzie było biuro Carnby'ego, podał więc swoje nazwisko i zawiadomił, że będzie na miejscu za dwie godziny. Nie wspomniał ani słowem o Larze – wiedział, że pytania najlepiej zadawać z zaskoczenia. Wyraził nadzieję, że zastanie Edwarda Carnby'ego.

I zastał. W większym stopniu, niż się spodziewał.

Choć wiedział, gdzie jest, Gabriel nigdy nie był w biurze Edwarda. Przypuszczał, że zobaczy pokój urządzony w stylu starych Growców, czyli spartańsko i symetrycznie. I nie pomylił się – częściowo. Biuro było bowiem podzielone na dwie części, jakby ktoś zlikwidował ścianę dzielącą mieszkania dwóch skrajnie różnych lokatorów. Po lewej stronie Gabriel ujrzał Carnby'ego, jak zwykle w eleganckim surducie, z przystrzyżonymi włosami i wąsikiem. Sprawiał wrażenie lekko kanciastego, jak niemal wszyscy starzy Growcy. Biurko, za którym siedział, sztywno jakby kij połknął, było pokryte przedmiotami ustawionymi w idealnym porządku. Lampa w lewym górnym rogu, segregator na listy w prawym górnym. Pod lampą gruba książka, pod segregatorem gruby plik papierów układających się w niemal idealny sześcian. W centralnej części gruby zeszyt, otwarty mniej więcej w środku i pokryty starannym pismem Carnby'ego. Nad nim ustawione pionowo cztery długopisy tego samego gatunku i gruba paczka wizytówek. Gabriel z trudem powstrzymał się od podejścia i przejrzenia przynajmniej tej książki. Zwrócił wzrok na prawą stronę pokoju, na której też dominowało spore biurko. Tym razem jednak nastrój był inny. Większą część biurka zajmowała jakaś ładna roślinka z dużymi, okrągłymi liśćmi (Gabriel nie znał się na ogrodnictwie). Obok niej można było dostrzec jedną z tych perpetuumobilowych rzeczy, którymi zawzięcie dopełnia się biurka. Ta składała się z czterech non stop odbijających się od siebie kul. Oprócz tego na biurku kłębiły się papierzyska różnej wielkości i koloru. Gabriel zdołał jeszcze dostrzec obłych kształtów telefon. To zapewne na niego się nagrał. Nad biurkiem natomiast wisiała sporej wielkości fotografia przedstawiająca całkiem ładną dziewczynę (choć niedokładnie w guście Gabriela) i jej podpis: „Aline". Osoba zajmująca tę część pokoju była, jak domyślał się Gabriel, właścicielem głosu z automatycznej sekretarki. Na oko dwudziestoparoletni młodzian, który, gdyby przefarbować mu włosy na blond, byłby niemal odbiciem Gabriela. Co, oczywiście, oznaczało, że był zabójczo przystojny.

Gabriel stanął mniej więcej na linii podziału i podrapał się po brodzie.

– Eee... Carnby?

Obaj obrócili głowy w jego stronę jak na komendę.

– A, Knight – powiedział Edward Carnby znany Gabrielowi. Po czym, widząc głupią minę tegoż, dodał:

– Rozdwojenie.

Gabriel rozdziawił gębę. A więc Carnby miał wznowienie, o którym Gabriel po prostu nie słyszał. Jednak, mimo całej groźby utraty egzystencji (w stosunku do Growców nigdy nie mówiło się o „życiu"), Gabriel nie pragnąłby takiego wznowienia. Proces zwany rozdwojeniem zachodził bowiem wówczas, gdy postać przedstawiająca Growca we wznowieniu była diametralnie odmienna od charakteru (a czasem i wyglądu) samego Growca. Tworzyło się wówczas nowego Growca, problem był jednak w tym, że stary nie przestawał istnieć. Egzystowali więc obok siebie, nominalnie ta sama postać, lecz faktycznie dwie różne. Stary Growiec zyskiwał wszelkie korzyści płynące ze wznowienia, lecz również pojawiał mu się konkurent, zazwyczaj przejmujący całe jego życie. Wyglądało na to, iż tak właśnie było w przypadku Carnbych. Papiery na stole starego Edwarda przedstawiały zapewnie stare sprawy. Gabrielowi było go żal (jeśli, oczywiście, można mówić o uczuciach wśród Growców), lecz miał inne sprawy na głowie.

– Aaa, tak. No cóż. Miło cię...was... znowu widzieć, Carnby. W każdym razie, przyszedłem zapytać, czy któryś z was nie odebrał przypadkiem telefonu od Lary Croft.

Starszy Carnby zapewne wzruszyłby ramionami, gdyby przy jego tworzeniu uwzględniono taką możliwość. Zamiast tego po prostu powiedział:

– On tu przyjmuje telefony. Mnie nie przystosowali.

Cóż, pomyślał Gabriel. A więc nici z przywoływania starych znajomości. Zwrócił się więc w prawo i posłał młodemu Carnby'emu niewinny uśmieszek.

Młody Carnby gestem ręki przywołał go bliżej i udostępnił bardzo wygodne krzesło. Po tym Gabriel wyłuszczył całą sprawę i poprosił o pomoc. Zorientował się przy tym, że jego rozmówca był wcale niegłupi, jak na Growca najmłodszego pokolenia.

– Rozumiem, Knight. Jak pewnie wiesz, ja... – tu spojrzał wymownie na mieszkańca lewej połowy pokoju – dobrze rozumiem się z ludźmi. Lara dzwoniła do mnie, bo chciała się dowiedzieć, czy nie mam wtyki w którejś z fabryk.

Gabriel zmarszczył brwi. „Fabryką" nazywali Growcy firmy produkujące gry (a więc, niejako przy okazji, samych Growców). Zastanawiał się, po co Larze dostęp do fabryki. Czyżby spodziewała się tam znaleźć odpowiedź na zagadkę glinianej tablicy? Szczerze wątpił.

– I co dalej?

– Tak się składa, że mam informatora pracującego w fabryce, chociaż nie jest Twórcą, załatwia jakieś mechaniczne sprawy związane ze wznowieniami. Programista, chyba. Lara powiedziała, że potrzebuje informacji dotyczących jednego Growca. Nie miałem powodów, by jej nie wierzyć, więc podałem jej numer telefonu. I tyle.

Gabriel zastanowił się. Znakomita większość Growców, przynajmniej tych wypuszczonych, była zdolna do kłamstwa, jednak rzadko mieli doń motywację. Tym razem jednak Lara z pewnością wykorzystała tę przydatną umiejętność.

– Chyba będę się musiał kopnąć do tego faceta. Masz adres?

– Możemy bez trudu zadzwonić.

– Nie, to nie w moim stylu. Lubię patrzeć rozmówcy w oczy. Element zaskoczenia jest ważny, rozumiesz.

Młody Carnby spojrzał na niego krytycznie.

– W takim razie przyczepię się do ciebie, jeśli nie masz nic przeciwko.

A więc młoda generacja nie była taka naiwna. Carnby po prostu mu nie ufał. Gabriel wiedział, że gdyby sprawę miał załatwiać z Carnbym seniorem, mógł się spodziewać pełnej współpracy. Tacy po prostu byli starsi Growcy. Młodych było teraz dużo więcej, nie było między nimi takich więzi... Dziwne, pomyślał Gabriel. Zupełnie ludzka reakcja.

Zaklął w duchu, ale na zewnątrz zaprezentował raz jeszcze swój uśmiech wrodzonej niewinności.

– Jasne, będzie mi miło. Daleko to?

Kiedy wychodzili, Gabriel spojrzał przez ramię na starego Carnby'ego. Ten przestał zwracać na niego uwagę, kiedy tylko okazało się, iż Gabe nie przyszedł do niego. Gdy tylko Gabriel pomyślał, że czekał go los chyba gorszy od utraty egzystencji, poczuł coś w rodzaju gniewu (jeśli, oczywiście, można mówić o uczuciach wśród Growców). Był niczym obalony król, który z wygnania musi patrzeć jak uzurpator korzysta z jego dóbr. Choć, oczywiście, młodego Carnby'ego nie można było o nic winić. Nikogo nie można było winić, co tylko przydawało sytuacji staruszka patetyczności. Gabriel posłał mu więc wymuszony uśmiech i wymruczał coś pod nosem, ale Carnby, pogrążony w lekturze, nawet tego nie zauważył.

ROZDZIAŁ IV.

W czasie pobytu w Ameryce Gabriel mieszkał na zapleczu swojego antykwariatu w Nowym Orleanie. Oczywiście, nie był to prawdziwy antykwariat, lecz jedynie mieszkanie urządzone w sposób przypominający jego dom z wcielenia (tak Growiec nazywał grę, która dała mu istnienie). To potrzeba, która przejawiał każdy Growiec wypuszczony na wolność, a kto wie, czy też nie tych pozostających

w Klatkach. Pragnienie wymoszczenia sobie idealnego gniazdka, w którym po raz pierwszy umiejscowili go Twórcy... Gabe najbardziej lubił właśnie ten antykwariat, z obrazem ojca, który nigdy nie istniał, na ścianie. Jako jeden z najmniej szablonowo myślących Growców mógł zadać sobie pytanie: czy to, że tak lubię ten antykwariat, to przejaw rzeczywistego uczucia czy tylko schematu zachowania, wszczepionego przez Twórców? Gabriel doskonale wiedział, że porusza się w wyznaczonych granicach i nie potrafi wyjść poza nie. Nie przeszkadzało mu to, potrafił się znaleźć w tej rzeczywistości. Każdy wypuszczony Growiec potrafił, tak chcieli jego Twórcy.

Grace, jego asystentka, była inna. Ona nie tylko zadawała sobie takie pytania, ale też usiłowała na nie odpowiedzieć. Kiedy odeszła, Gabriel nie mógł uwierzyć w to, że zrobiła to z własnej woli. Był raczej skłonny przypuszczać, że komisja aprobująca kandydatów do wolności wreszcie przejrzała na oczy i skierowała Grace z powrotem do Klatki. Wolni Growcy nie mogli być filozofami.

Jedno Gabriel wiedział. Stworzono go samotnikiem. I dlatego nigdy nie chciał by żyć w hotelu. Odczuwał jakiś nieokreślony dyskomfort na samą myśl o stykaniu się z tak wieloma ludźmi każdego dnia, poznawaniu ich codziennej rutyny, często dzieleniu ich małych sekretów... To nie dla niego. Ale przypomniał sobie Texa Murphy'ego, jednego z nielicznych futurystycznych Growców, których wypuszczono. I zaraz zamknięto z powrotem, biedak próbował bowiem za każdym razem poderwać swój samochód do lotu.

Właśnie się zastanawiał, jak wytrzymuje to wszystko informator Carnby'ego, gdy wspinał się po schodach do jego mieszkania. Jego niechęć do tego miejsca jeszcze wzrosła, gdy ujrzał odrapane drzwi z numerkiem 32.

– Ja zapukam – stwierdził Carnby i zdecydowanie odsunął Gabriela od drzwi, po czym zastukał w nie delikatnie. Gdy po dziesięciu sekundach nie doczekał się reakcji, ponowił próbę. Po minucie załamotał. Zza drzwi naprzeciwko wyjrzała jakaś siwowłosa babcia upstrzona wałkami do włosów, lecz gdy ujrzała dwóch Growców (zapewne po raz pierwszy w życiu), zamamrotała pod nosem coś o deprawowaniu młodzieży i znikła.

– Nie ma go. Trzeba było jednak zadzwonić – stwierdził Carnby, rozkładając ręce. Ale Gabriel go nie słuchał, już rozglądał się dookoła z błyskiem w oku. Był w swoim żywiole. Gdzieś tutaj musiało być coś przydatnego... Przecież zawsze było.

– Zaczekaj tu na mnie, zaraz wracam – rzucił zdumionemu Carnby'emu, gdy zbiegał ze schodów. Ech, ta młoda generacja! Za grosz inwencji.

Szybko dotarł na parter i rozejrzał się dookoła. No tak, portier spał snem sprawiedliwego, a za nim znajdowała się tablica z zapasowymi kluczami, wśród których lśnił ten jeden upragniony, z tabliczką o magicznym numerze 32. Niestety, całość odgrodzona była od świata zewnętrznego wysokim płotkiem i zatrzaskiwaną szybą. Gabriel nie tracił jednak nadziei, jak na przygodówkowca przystało. Przeszukał kąty pomieszczenia i szybko znalazł w jednym z nich długi kij bilardowy. Nie miał pojęcia, jak coś takiego mogło się tam znaleźć, ale jako przygodówkowiec był przyzwyczajony do dziwniejszych rzeczy. Wyjął więc swój sztylet Schattenjagerów i po kilku chwilach szyba poddała się, pozostawiając pole do popisu dla kija, którym to Gabriel szybko i sprawnie pochwycił pożądany klucz. Usatysfakcjonowany, pobiegł z powrotem na górę.

Carnby, widząc klucz, uniósł brwi w geście niedowierzania.

– Sposób klasyczny – wyjaśnił Gabriel. – Twoja generacja już go nie stosuje.

Mieszkanie informatora było typowym mieszkaniem programisty. W najbardziej widocznym miejscu stał oczywiście komputer. Wokół niego półki zawalone książkami grubości płyty tektonicznej, które zwykłym śmiertelnikom mogłyby służyć jedynie jako substytuty pigułek nasennych. Nasi przyjaciele musieli ciągle patrzeć pod nogi, by nie potknąć się o walające się dookoła kable. Ściany upstrzone były pozostałościami owadów wszelkiego asortymentu, z wyjątkiem miejsca tuż nad komputerem, gdzie wisiał olbrzymi plakat Lary Croft w pozie konwencjonalnej z napisem „I LOVE LARA".

– To chyba wskazuje, że współpracy z nią nie odmówił – stwierdził Gabriel, po czym on i Carnby zabrali się do przeszukiwania pokoju. Nie oznaczało to znacznego wysiłku, gdyż jak przystało na komputerowego zelotę, informator wymagał od swego życia niewiele poza obiektem swej pasji. Na automatycznej sekretarce była tylko jedna wiadomość. Jakiś facet lodowym głosem oświadczał, iż projekty graficzne „Krew – wariant podstawowy (czerwień)" i „Krew – wariant dla Niemiec (zieleń)" mają zostać skompilowane i odstawione na jego biurko najdalej za tydzień.

– Ta wiadomość jest sprzed dwóch dni – stwierdził Carnby. – Gdzie on się podziewa?

Zanim zdążyli się nad tym zastanowić, rozległo się pukanie do drzwi. Gabriel i Carnby popatrzyli na siebie, po czym Gabriel podszedł do drzwi i otworzył je. Stał w nich niski, łysawy Growiec.

– Witam – stwierdził pewnym głosem. – Czy mam przyjemność z... – tu podał imię i nazwisko informatora.

– Zależy, kto pyta.

– Werner von Croy.

Gabriel słyszał to nazwisko i kojarzyło mu się z Larą.

– Ach, oczywiście. Doskonale. Musiałem się upewnić. Szukasz mnie – skłamał gładko Gabriel. – Wejdź.

– Otrzymałem wiadomość od Lary – poinformował go von Croy. – I muszę przyznać, że jestem niezwykle podekscytowany.

– Masz ją przy sobie?

Von Croy wyjął z kieszeni dużą kartkę papieru i podał ją Gabrielowi. Było na niej trochę tekstu i duża mapa. Gabe nie był geografem, ale wyglądało to na Grecję. Na samym dole dopisane zostało imię i nazwisko informatora i jego adres. Sama wiadomość natomiast wydawała się nie mieć większego sensu.

– Wiesz, gdzie ona jest? – spytał von Croy. – Zakładam, że skierowała mnie tu właśnie po to, byś mnie do niej zaprowadził.

– Ach, tak – powiedział Gabriel, oderwany od lektury. – Lara kazała cię przeprosić i powiedzieć, że jeszcze kilka dni nie będzie gotowa. Masz zaczekać na kolejną wiadomość.

Von Croy wydawał się zawiedziony, ale po kilku słabych protestach pozwolił się odprowadzić do drzwi. Ledwo wyszedł, z łazienki wynurzył się Carnby.

– Dobrze myślisz – pochwalił go Gabriel. – Gdyby zobaczył nas dwóch, mógłby się przestraszyć.

– Dlaczego pozwoliłeś mu wyjść? Mógł mieć kupę użytecznych informacji! – Carnby był zdenerwowany (jeśli u Growców można mówić o uczuciach). Wyglądało to tym śmieszniej, że podobnie jak u jego protoplasty, Twórcy nie obdarowali go możliwością otwierania ust, tak więc teraz, kiedy wymachiwał rękami, wyglądał jak przerośnięta kukiełka z teatrzyku.

– Spokojnie. On sam nic nie wiedział, nie słyszałeś? A straszący jego, mogliby jedynie wystraszyć Larę, a tego nie chcemy. Na szczęście nie zorientował się, że facet, którego szuka, nie może być Growcem. Coś tu jest bardzo nie w porządku, Carnby. Wiesz, kim ten von Croy jest dla Lary?

– Jakiś mentor, czy coś w tym rodzaju. Wypuścili go z Klatki na jej życzenie, pomijając komisję. Ludzie jedzą jej z ręki, przecież wiesz.

– A więc Lara chce mu przekazać wiadomość o swoim znalezisku, nie ma zamiaru się jednak pokazywać. Bardzo ostrożna. Podrzuca więc wiadomość i adres swojego wielbiciela, który wie, gdzie ją znaleźć. Carnby, wygląda na to, że twój informator to teraz kluczowa postać w tej sprawie.

– A co z tą wiadomością?

– Nic z niej nie rozumiem. Sam zobacz.

Carnby spojrzał na kartkę. Pod wielką mapą starożytnej Grecji znajdowało się kilka linijek tekstu.

„królowie spartańscy uznali wreszcie, iż czas pogodzić się ze związkiem morskim. młody goniec wyruszył więc ze sparty niosąc propozycje pokojowe. lecz że ciekaw był świata, zboczył z drogi i odwiedził starożytną troję, gdzie Grecy ślugami Eris się uczynili. w drodze powrotnej zatrzymywał się na wyspach samotrake i lemnos. postanowił także przed doręczeniem swej wiadomości zapytać wyroczni delficką o powodzenie swej misji. wyroczni objawiła mu, zaś Farnus kapłan Interpretował, iż musi się udać do świątyni Artemidy, czyli miast i ludzi Opiekunki, w mieście kerkira, dokąd udał się bez zwłoki. gdy przechodził przez miasto ambrakia, dowiedział się, iż jego Brat, Lamnos, jest więźniem na wyspie karpatos, i pospieszył mu na ratunek. po tym mógł wreszcie zawieść propozycje pokojowe ateńom. tam zaś powiedzieli mu mędrcy, iż Ciało nie jest Trwałe, silny Duch zaś bogom jest Miły. nie wrócił już do sparty, gdzie uczą, iż Honor to Rozlew krwi, zaś Esencją życia jest Pragnienie śmierci."

– Bez sensu – stwierdził Gabriel. – I Lara powinna nauczyć się pisać. Nawet ja wiem, że zdanie zaczyna się z wielkiej litery.

– To jakiś szyfr – Carnby wzruszył ramionami. – Wątpię jednak, by coś tu było o moim informatorze, a więc to twoja sprawa, Knight. Nie sądzę też, że znajdziemy coś przydatnego tutaj, wygląda zresztą na to, że człowiek nie planował tej nieobecności.

Gabriel przypuszczał, że złamanie tego szyfru przyniesie odpowiedź na zagadkę glinianej tablicy, ale to go aż tak nie interesowało. Priorytetem było odnalezienie informatora

– Sprawdzę parę miejsc, zobaczę, czy gdzieś go nie ma – kontynuował Carnby. – Marne szanse, ale nigdy nic nie wiadomo.

– Dlaczego to właściwie robisz? – zapytał nagle Gabriel.

– Co?

– Dlaczego tak się angażujesz w jego poszukiwania?

Carnby westchnął. Z jego przypadłością brzuchomówcy, wyglądało to tak, jakby był w którymś miejscu dziurawy i ulatywało z niego powietrze.

– A to nie oczywiste? Przecież najlepszym sposobem, by utrzymać jako taką lojalność ludzi, jest o nich dbać. Jeśli więc mój informator wpadł w tarapaty, powinienem mu okazać, że troszczę się o jego dobre samopoczucie. Trudno jest utrzymać przy sobie ludzi, Knight, szczególnie, jeśli się jest Growcem.

Gabriel pokiwał głową. Zastanawiał się, czy ludzie kiedykolwiek będą w stanie zaufać Growcom. Większość traktowała ich jak niepotrzebny wymysł, którego jedynym skutkiem było natężenie przemocy wśród młodocianych.

– Spotkajmy się jutro po południu w moim biurze – powiedział Carnby z ręką na klamce. – Zobaczymy, co znajdziemy.

Po jego wyjściu Gabriel spojrzał jeszcze raz na notkę z mapą Grecji. A więc Lara jednak coś ukrywała. To było do przewidzenia. Zastanawiało go jednak, skąd to zachowanie, dość niezwykłe dla Growca. Być może z poczucia własnej ważności... No i ta notka. Growcy rzadko mieli jakieś konkretne zdolności twórcze, ale mogło się to zdarzyć. Gabriel musiał przyznać, iż rozszyfrowanie tej wiadomości było jedyną rzeczą, którą mógł w tej chwili uczynić, oprócz biernego czekania na wyniki śledztwa Carnby'ego. Kto mógłby mu pomóc? Gabriel przypomniał sobie doktora Braina, specjalistę od zagadek wszelkiego rodzaju. Słyszał o nim dawno temu, na początku swojego istnienia. Ciekawe, czy jeszcze istniał. Jeśli nawet, to z całą pewnością w Klatce. Brain cierpiał na coś, co nazywano „nieharmonijnym rozwojem ego". Sprowadzało się to do tego, iż jego Twórcy dali mu osobowość geniusza, jednakże Growiec nie mógł stać wyżej pod względem intelektualnym niż jego Twórcy. A że Twórcy Braina nie byli geniuszami, on sam również nie był – w sensie praktycznym. Za geniusza jednak się jak najbardziej uważał. Gabriel nie wiedział, co z tego wynikło i jaki w rezultacie naprawdę był Brain, lecz był pewien, że miło to wyglądać nie mogło.

Tak czy owak, Brain był poza jego zasięgiem. Trzeba było więc zagadką zająć się samemu. Jako przygodówkowiec był do tego jak najbardziej przystosowany. Przypuszczał jednak, iż do jej rozwiązania wymagana była przynajmniej jakaś elementarna wiedza o starożytnej Grecji, której on, rzecz jasna, nie posiadał. Znów zatęsknił za Grace, ona wypełniała takie luki. Lecz był jeszcze jeden Growiec, który mógł Gabrielowi pomóc.

Gabe opuścił mieszkanie, zamknął je ostrożnie, po czym odłożył pożyczony klucz na jego miejsce. Czuł się jak piłeczka ping-pongowa, miotająca się non stop między tymi samymi punktami. Zamierzał bowiem powrócić na sam początek, do małej klitki na zapleczach Barnett College.

ROZDZIAŁ V.

Gabriel czuł się zawiedziony, lecz zdawał sobie sprawę, że jego oczekiwania były zbyt duże. Przynajmniej wiedział, co zadała Lara. Jednak po co to ukrywała?

Przesiedział pół dnia nad tą zagadką razem z Indianą Jonesem, który okazał się niezwykle pomocny. Bardzo szybko doszli do tego, że do rozwiązania będą potrzebne szachy.

– Z zakodowanymi wiadomościami już tak jest. Jeśli nie wiadomo o co chodzi, to chodzi o szachy – stwierdził Jones.

Ustawili więc figury gońców (jako że gonioc był bohaterem opowiastki) na przynależnych im miejscach i stwierdzili, że położenie lewego gońca zbiega się z położeniem Sparty na mapie dołączonej przez Larę. Odtworzyli więc za pomocą tej figury wędrówkę gońca i, odczytując litery określające pola szachownicy w poziomie, otrzymali niezrozumiałą kombinację. Trochę czasu zajęło im domyślenie się, że kluczem były wielkie litery w tekście. Układały się parami i wskazywały na powiązania. G=E, A=O, i tak dalej. Musieli jeszcze kilka razy powtórzyć wędrówkę gońca po szachownicy, aż wreszcie doszli do sensownego rezultatu. Kombinacja liter z szachownicy: CHFECABGD dała wynik: TRIPTOLEM. Jones zawył z radości.

– No to chwyciliśmy ją za jaja! To tłumaczy wszystko. Triptolem, czy też Tryptolemus, to człowiek, który otrzymał od bogini Demeter sekret uprawy zboża wraz z zadaniem, by przekazał tę wiedzę innym ludziom. By mógł tego dokonać, Demeter sprawiła mu wspaniały rydwan z dwoma smokami, którym mógł dolecieć gdzie tylko zechciał.

– I myślisz, że to właśnie ten rydwan odnalazła Lara?

– A cóżby innego? To tłumaczy te obrazki na tabliczce. Kto wie? Być może to sam Tryptolemus został pochowany w tym grobie. To by tłumaczyło Mojry.

– Nie można tego sprawdzić?

– Niestety, ludzie z kompanii wiertniczej powiedzieli mi, że szkielet znajdujący się w grobie został zmielony na pył, a sama tabliczka ocalała cudem. Nigdy się nie dowiemy, kto tam leżał.

– Jakoś mi to nie pasuje. Skoro chodzi o ten rydwan, to czemu Lara tak się z tym kryje?

Jones wzruszył ramionami.

– Tacy już oni są, ta młodsza generacja. Doszły mnie zresztą słuchy, że w jej następnym wznowieniu chcą jej nieco zmodyfikować charakter... Może to wynik tego?

Jednak Gabriel ciągle nie mógł się opędzić od myśli, że za całą sprawą kryje się coś więcej, niż jakiś starożytny rydwan. Teraz jednak jedyną osobą, zdolną odpowiedzieć na wszystkie pytania, była Lara. Gabriel miał nadzieję, że Carnby znalazł swojego informatora.

– No dobra, znalazła rydwan tego Tryców tam. Myślisz, że teraz lata sobie gdzieś nad naszymi głowami, podczas gdy my miotamy się jak mróweczki, żeby ją znaleźć? – Gabriel, jako jeden z nielicznych Growców, wiedział co to sarkazm.

– Całkiem możliwe – odpowiedział poważnie Jones. – Dziwniejsze rzeczy się zdarzały. Opowiadałem ci, co się działo z orichalcum? Kiedy poszukiwałem Atlantydy...

Gabriel miał ważniejsze rzeczy do roboty niż wysłuchiwanie historyjek. Szybko się pożegnał i ruszył do drzwi.

– Jeśli znajdziesz Larę – rzucił za nim Jones – to weź mnie ze sobą, zanim się z nią spotkasz. Mogę ci się przydać.

Gabriel zamknął za sobą drzwi. Czas był udać się do Carnby'ego.

Ten miał nowe informacje. I to jakie.

Kiedy Gabriel wszedł do biura, jego wzrok natychmiast powędrował w stronę starego Carnby'ego. Biedak wyglądał tak samo jak poprzednio, marny cień samego siebie. Największe chwile triumfu przeżył jeszcze przed początkiem egzystencji Gabriela, po śledztwie w nawiedzonym domu. Wtedy był na ustach wszystkich, teraz nikt go nie pamiętał. Gabriel był ciekaw, czy to właśnie tę sprawę tak rozpamiętywał przy swoim biurku.

– Znalazłem go, Knight – dobiegł go z prawej głos młodego Carnby'ego. – I nie uwierzysz gdzie, ani w jakich okolicznościach.

– Zamieniam się w słuch.

– Na komisariacie policji.

– Naprawdę? Ciekawe, ale z nóg nie zwala.

Gabriel musiał jednak przyznać, że sugestia, iż Lara skłoniła kogoś do jakichś wykroczeń, była bardzo intrygująca.

– No to słuchaj dalej. Przeskuchiwali go jako podejrzanego. O porwanie, albo o kradzież, zależy od światopoglądu. Teraz się trzymaj: Zmiennokształtnego.

Gdyby Carnby miał taką możliwość, pewnie by teraz wyszczerzył zęby. A Gabriel stał w miejscu jak kołek, z oczami wielkości latającego spodka. Zdołał coś z siebie wykrztusić dopiero po dłuższej chwili.

– Żartujesz.

– Mówię jak najbardziej poważnie.

Lara miałaby porywać Zmiennokształtnego? Absurd. Zmiennokształtni nie byli przydatni nikomu, bo sami nie istnieli dłużej niż sekundę. Byli to Growcy, których charakter i wygląd, w granicach wytyczonych przez Twórców, zależały od gracza. Najczęściej byli fabularniakami, bohaterami gier role-playing. W rezultacie tej nieokreśloności, Zmiennokształtni wciąż przestawali istnieć i odradzali się na nowo, przybierając nową formę z repertuaru tych, którymi obdarzyli ich Twórcy. Nie można było nawet na nich patrzeć, bo oczy bolały. Rzecz jasna, wszystkich trzymano w Klatkach. Co gorsza, znakomita większość z nich, jako fabularniacy, była przystosowania do odczuwania bólu. Gabriel przypuszczał więc, że taka ciągła metamorfoza musiała Zmiennokształtnym przysparzać niellichego cierpienia, lecz eksperci zapewniali, że w ciągu tej sekundy Zmiennokształtny nie zdążył nawet zdać sobie sprawy, że istnieje, nie mówiąc już o jakimś bólu.

– To nie ma sensu.

– Notatka też nie miała sensu, prawda? Założę się, że jednak udało ci się coś z niej wydobyć.

– Owszem, ale nic, co miałoby związek z twoim informatorem.

– Domyślam się. W każdym razie, ja znalazłem, czego szukałem. Mówiłem z nim, ale nie wspominałem o Larze. Teraz to wyłącznie twoja sprawa, Knight. Wypuścili go parę godzin temu, sprawa była tak absurdalna, że postanowiono jej nie nagłaśniać. Przypuszczam, że będzie teraz u siebie, jeśli chcesz z nim pogadać.

Jeśli można mówić o uczuciach wśród Growców, to Gabriel poczuł się nieco urażony tą obcesową obojętnością Carnby'ego. Jednak rozumiał go. Był młody, mógł liczyć na wznowienie. Jeśli ta sprawa wywoła skandal, w którego rezultacie reputacja Lary zostanie nadszarpnięta, lepiej żeby jego tam nie było. Mógł bez problemu stać się kozłem ofiarnym fanów pani archeolog, a to mogłoby sprawić, że stałby się „nierentowny". Gabriel sam zastanawiał się, czy po cichu nie rzucić tej sprawy. Ale miał swoje zobowiązania. I wznowienie, które zamierzał zdobyć, choćby po trupach.

Tych metaforycznych, rzecz jasna.

Kiedy już podziękował i ruszył w stronę drzwi, Gabriel odwrócił się jeszcze i spojrzał na lewą stronę pokoju. Stary Carnby siedział tam i obracał w palcach swoją fajkę. Nie mógł jej palić, bo nie przystosowano go do otwierania ust. Wbrew sobie Gabriel zaczął się zastanawiać, co zrobiłaby w tym momencie Grace. Ona była znacznie bardziej czuła na te rzeczy. Zapewne zapytałaby młodego Carnby'ego, czy nie mógłby jakoś pomóc swojemu protoplaście.

Gabriel, z ręką na klamce, już gwałtownie otwierał usta, by zwrócić uwagę młodego Carnby'ego, kiedy przyszła mu do głowy inna myśl. Przecież nic nie da się zrobić. Młody Carnby nie mógłby tak po prostu zrezygnować ze swojej pozycji, nawet częściowo. Nie tego od niego oczekiwano. Starego Carnby'ego nikt już nie chciał, bo przecież nie o Growców tak naprawdę chodziło. I na tym polegał grzech Grace, na niezrozumieniu, o co właściwie chodziło, choć tak starała się zrozumieć. Wolni Growcy byli, w zależności od interpretacji, produktem ludzkich wyrzutów sumienia lub produktem marketingowym swoich fabryk. I należało się do tego przystosować, nauczyć się walczyć o to, by ludzie chcieli cię jeszcze obejrzeć na ekranie swoich monitorów. A jeśli już nie chcieli, trudno, zawiodłeś, wyczerpałeś swoje możliwości, a więc należało cię zastąpić. Zdrowa zasada – przetrwają najsilniejsi.

Gabriel poruszył klamką i otworzył drzwi. Wyszedł z ponurego biura mamrocząc pod nosem jakieś pożegnania. Wiedział, że jego tok rozumowania był słuszny, ale – jeśli można mówić o uczuciach wśród Growców – zżerały go wyrzuty sumienia.

ROZDZIAŁ VI.

Jones założył swój słynny brązowy kapelusz i ściągnął ze ściany bat. Zamachnął się na próbę, strącając jedną ze stylowych karafek.

– Jednak nie wyszedłem z wprawy – mruknął z zadowoleniem i uśmiechnął się. Jego zęby zapewne błysnęłyby, gdyby w pokoju nie było tak ciemno.

Gabriel przyjrzał mu się uważnie. Nieco jakby odmłodniał. Jako rasowego przygodówkowca, Gabe'a wciąż intrygowała tajemnica jego starzenia się. Ciągle pytał samego siebie, czy rozsądnie było powiedzieć Jonesowi o tym, że wie,

gdzie znaleźć Larę i, co gorsza, poprosić o pomoc. Cóż, znając ich wzajemne stosunki, Indy przynajmniej odciągnie uwagę Lary gdyby doszło do jakiegoś poważniejszego konfliktu.

Śmierć, czy też raczej koniec istnienia, była zawsze drażliwym tematem u Growców. Wiadomo, każdy Growiec przestawał w końcu istnieć bez wznowień. Lecz mógł go także spotkać koniec z czyjejś ręki. Oczywiście, żaden wolny Growiec nie skrzywdziłby człowieka, komisja o to zadbała. Jednak człowiek mógł zabić Growca. Co gorsza, mógł to zrobić także inny Growiec, choć było to niewyobrażalne. Wówczas przestawał istnieć, zaś Twórcy, jeśli im na tym zależało, musieli go tworzyć od nowa i wykorzystać we wznowieniu. Wówczas się odradzał, lecz czy była to tak naprawdę ta sama istota, tego już nikt nie wiedział. Dlatego każdy Growiec starał się dobrze pilnować.

Gabriel podjął decyzję o skorzystaniu z propozycji Jonesa po spotkaniu z informatorem. Temu, na szczęście, pociąg do Lary nie przysłonił zdrowego rozsądku, poza tym był mocno roztrzęsiony po spędzeniu dwóch dni na przytulnym posterunku policji. Na początku patrzył na Gabriela podejrzliwie, ale jak każdy maniak komputerowy, darzył Growców sympatią i kiedy został zapewniony, że to wszystko dla dobra Lary, chętnie odpowiadał na pytania. Tak, to Lara kazała mu (o nie, przepraszam, ładnie poprosiła) wydobyć z fabryki Zmiennokształtnego. Nie, nie miał pojęcia, co z nim zrobiła. Tak, Lara kazała mu czekać na von Croy'a. Nie, nie aresztują go, bo nie mogą ustalić motywu i uważają to za jakąś gigantyczną, absurdalną pomyłkę. Tak, wie gdzie znaleźć Larę. Tak, zrobił to tylko i wyłącznie dla jej uśmiechu. To Gabrielowi wystarczyło. Wypił więc z litr mocnej, czarnej kawy (jego jedyny prawdziwy nałóg) i ruszył razem z Jonesem w drogę.

Kryjówka Lary znajdowała się około czterech godzin jazdy za miastem. Ponieważ Gabriel był przystosowany jedynie do prowadzenia motocykla, zaś Jones nie dysponował żadnym środkiem transportu, podróż okazała się dość niewygodna. Jones pocieszał, że w drogę powrotną uda się rydwanem zaprzężonym w smoki.

– Będzie z tym niezły bałagan, ale przynajmniej sobie pozwiedzamy. Może wpadniemy po drodze do Tybetu? Ciekawe, jak się ma Marion...

Kryjówka Lary okazała się małym jednopiętrowym domkiem w okolicy, którą nazywa się elegancko „tam, gdzie diabeł mówi dobranoc". Do najbliższego ośrodka cywilizacji było jakieś pół godziny jazdy. Dobre miejsce dla kogoś, kto chciał się ukryć, a znało go pół planety. Gabriel rozważył kilka możliwości, od wejścia na dach i włamania się na piętro do rozłożenia na części motocykla i skonstruowania przemyślnej tuby do podsłuchiwania. Nawet myślał o uzyskaniu pomocy od ludzi, czuł jednak, że ta sprawa powinna pozostać wśród Growców. W końcu jednak zdecydował się na najprostszy wariant.

– Chyba najlepiej będzie skończyć to jak najszybciej – powiedział Jonesowi. Jego celem było w końcu odstawienie Lary tam, gdzie być powinna. Ale nie zamierzał tego robić bez wysłuchania jej racji.

Kazał więc Jonesowi gdzieś się schować, a sam załomotał w drzwi. Przypomniał sobie, że Lara czekała na swojego mentora i, starając się modulować głos, krzyknął: „Otwórz, to ja, von Croy!". Postał chwilę w niepewności, po czym drzwi powoli się uchyliły. Gabriel patrzył teraz prosto w lufę jednego ze słynnych pistoletów Lary. Na drugim końcu broni znajdowała się ona sama. Za nią stał, wyglądając na bardzo zszokowanego, Werner von Croy. I to on odezwał się pierwszy.

– To on! To ten, który wziął wiadomość! – wykrztusił z siebie.

– Nie wiem, coś ty za jeden – wycedziła Lara, która nigdy nie traciła zimnej krwi – ale nie podoba mi się takie włażenie z butami w cudze sprawy.

– Nazywam się Gabriel Knight – odpowiedział Gabriel spokojnie – i nie chcę żadnej awantury.

– Coś o tobie słyszałam, Knight. Przygodówkowiec, tak? Widać od razu. Jednak jak na przygodówkowca postępujesz bardzo nierozsądnie. Niezbyt mądre jest pukanie do moich drzwi, podczas gdy ja mam w tym interes, by nikt niepożądany tu nie wszedł.

– Przychodzę od ludzi, wobec których masz zobowiązania.

– Mówisz o tej kompanii wiertniczej? Mam ich gdzieś, nie mam żadnych zobowiązań.

Gabriel aż się zakrztusił. Nigdy nie słyszał, by jakiś Growiec tak się wyrażał o ludziach.

– Sł... słucham?

– Dobrze słyszałeś. I nie rób takiej zdziwionej miny. Wy, przygodówkowcy, nie macie za grosz wyobraźni. Potraficie zbudować telewizor z łyżeczki do cukru i opakowania po pizzy, ale nie umiecie zrozumieć własnej sytuacji.

Gabriel otrząsnął się ze zdumienia i zrozumiał, że ma do czynienia z czymś bardzo nietypowym. Lara miała najwyraźniej naturę buntowniczki. Jak ona przeszła przez komisję? Zastanawiał się, co by zrobiła Grace. Pewnie starałaby się zrozumieć.

– Jakiej sytuacji?

– Nie próbuj kupować sobie czasu. Werner mówił, że było was dwóch. Gdzie jest ten drugi?

– Hej, jak widzisz, jestem sam.

– No to jesteś głupszy, niż myślałam. Czemu nie miałabym ci w tej chwili załatwić ekspresowego przelotu do następnego wznowienia, o ile ono w ogóle nastąpi?

– Bo chcę się dowiedzieć, co jest przyczyną tej całej zabawy w chowanego.

– Takiś ciekawski? Ciekawość to pierwszy stopień do piekła, ale przygodówkowcy chyba tego nie rozumieją.

Gdzie był Jones, kiedy mógłby się przydać?

– Werner! – zwróciła się Lara do swojego mentora, który do tej pory stał za nią z rękami założonymi na plecach i oczami utkwionymi w Gabrielu. – Wyjdź tylnym wyjściem, przejdź się dookoła i sprawdź, czy nie ma gdzieś tego drugiego. A ty – zwróciła się do Gabriela – właź do środka. Coś ci pokażę. Docenisz, jeśli rzeczywiście chcesz coś zrozumieć.

Ciągle trzymając Gabriela na muszce, Lara zrobiła kilka kroków w tył i pozwoliła mu usiąść na niewielkim taborecie przy ścianie. Pomimo palącej świadomości ciągłego niebezpieczeństwa, Gabriel nie mógł się powstrzymać od rozejrzenia się po pokoju. Wyglądało na to, że był w jednym z tych typowych domków letnich do wynajęcia. Standardowe wyposażenie: telewizor, wersalka, dwa krzesła, szafa, stół, wazon ze sztucznymi kwiatami, kilka małych reprodukcji. Lara musiała go sobie załatwić przez któryś ze swoich ludzkich kontaktów. Ile ich miała? Gabriel sądził po obecności Wernera von Croy'a, że więcej niż jednego.

Lara tymczasem przysunęła bliżej jedno z krzeseł i usiadła naprzeciwko niego.

– No dobrze, panie przygodówkowiec. Czego się dowiedziałeś z tej notatki, która w ogóle nie powinna trafić w twoje ręce?

– Dowiedzieliśmy się tyle, że nawet zagadki nie umiesz sklecić porządnie – rozległ się głos tuż za nią. Zanim Lara zdążyła się otrząsnąć ze zdumienia, rozległ się świst, pistolet wymierzony w Gabriela zatoczył piękny łuk i wylądował mu tuż pod nogami.

– Zdecydowanie nie wyszedłem z wprawy – uśmiechnął się Jones. Tym razem zęby błysnęły jak trzeba. – Uwielbiam efektowne wejścia.

Gabriel schylił się, porwał pistolet z ziemi i wycelował w Larę, która już sięgała ręką do drugiej kabury.

– Ręce w górę – warknął, pochylił się i wyszarpnął Larze drugi pistolet.

– Co z von Croy'em? – zwrócił się do Jonesa.

– Unieszkodliwiony. Zaczaiłem się przy tylnym wyjściu i podsłuchałem waszą rozmowę przy drzwiach. Kiedy von Croy wyszedł, zrobiłem co trzeba. Opłaciło się trenować boks. Mamy z nim spokój na kilka godzin.

– Jones, ty zwapniały staruchu – wysyczała Lara, masując obolałe palce. Każdy wolny Growiec był przystosowany do odczuwania bólu. – Dziwię się, że jeszcze umiesz się ruszać. Ale wiedziałam, że jeśli ktoś zamierza mi przeszkadzać, to ty i twoja głupota.

– Trochę manier, mała, bo to się źle dla ciebie skończy – Jones potrząsnął batem. – A teraz gadaj, gdzie masz ten rydwan?

– Rydwan? – Lara nagle przestała masować palce. Wyglądała na szczerze zdziwioną. – Jaki rydwan?

– Nie udawaj głupszej, niż jesteś. Dziecko odczytałoby tę twoją zagadkę. Rydwan Tryptolemusa, gdzie on jest?

Lara przez chwilę wpatrywała się w Jonesa z otwartymi ustami, po czym wybuchnęła śmiechem.

– Niezłe, Jones, widzę, że skleroza wyżarła ci mózg na wylot. A co twoim zdaniem zrobiłabym z jakimś rydwanem? Myślisz, że chowałabym go tutaj, żeby się nim nacieszyć?

Jones wydawał się nieco zbity z tropu. Inicjatywę przejął więc Gabriel.

– Słuchaj, Lara. My... – spojrzał na Jonesa. – Ja nie jestem tu po to, żeby ci szkodzić. Rozumiem, że masz tu coś, czego wolałabyś nie pokazywać. Ale nie ruszymy się z miejsca, póki nie dowiemy się, co to takiego. Umiem sprawiedliwie oceniać. Jeśli trzeba będzie zachować tajemnicę, to ją zachowamy. Wynajęli mnie po to, żeby znaleźć ciebie, nie twoje skarby.

Lara milczała przez chwilę.

– Dobra, Knight – powiedziała ostrożnie. – Zobaczymy, czy jesteś taki bystry, za jakiego się uważasz. Może ty zrozumiesz, bo w mózgu Jonesa ledwo mieszczą się jego własne imię i nazwisko.

– Bardzo śmieszne – mruknął Jones. – Więc jeśli nie rydwan, to co?

Lara usiadła wygodniej. Zdawała się wcale nie zwracać uwagi na wycelowane w nią lufy jej własnych pistoletów.

– Ta wiadomość, którą, przyznaję, odczytaliście dobrze, była sygnałem dla Wernera. Kiedyś pracowaliśmy razem w Grecji.

Gabriel zastanawiał się, czy było to we wznowieniu, czy w rzeczywistości. Dla Growca te dwa aspekty się zmywały, wznowienie wydawało się równie realne, co rzeczywiste wspomnienia. Lara tymczasem kontynuowała.

– Podczas wykopalisk odkryliśmy ciekawą rzecz. W skrócie: okazało się, że Tryptolemus nie był pierwszym właścicielem swojego cudownego rydwanu. Nie wiedzieliśmy jednak, kto nim był i dlaczego. Powiedziała mi to dopiero ta glinia na tabliczka, którą znaleźli ci nafciarze, czy co tam wydobywają.

– Chcesz powiedzieć, że rydwanu już wcześniej ktoś używał do podróżowania po świecie? I ten człowiek został pochowany w Ameryce Południowej? – odezwał się Indiana.

– Nie przerywaj, Jones – powiedziała zimno Lara. – Gdybyś umiał odczytać tabliczę, wiedziałbyś to samo, co ja. A skoro ci się nie udało, to się zamknij.

Gabriel z rozbawieniem patrzył, jak Jones niemalże pęka ze złości. Niepostrzeżenie Lara uzyskała jakąś nieokreśloną moralną przewagę. Trochę to przypominało Gabrielowi Grace. Od razu zaciążyły mu skierowane w Larę pistolety. Słuchał jednak dalej.

– A więc w skrócie: poprzedni właściciel rydwanu, dla którego go zrobiono, nazywał się Jastos. Zarobił na zaszczyt piękną buźką, bo rozkochał w sobie boginię Afrodytę. I wiedział skubany, jak to wykorzystać. Jak każdy młodzik, pragnął dwóch rzeczy: poznać świat i żyć wiecznie. Nie chciał usłyszeć szczęku nożyc Mojry Atropos! Afrodyta załatwiła mu to.

Gabriel poruszył się niespokojnie. Rydwan odpadł, a więc...

– Rydwan to było nic. Hefajstos nie takie rzeczy robił za jeden uśmiech. Gorzej z wiecznym życiem. Afrodycie udało się jednak przekonać drugą Mojrę, Lachesis, aby zamiast przekazać nić Atropos oddała ją Jastosowi. W ten sposób jego nić nigdy nie zostałaby przecięta, a on cieszyłby się nieśmiertelnością.

Lara wzięła głęboki oddech, wstała i podeszła do szafy. Wyjęła stamtąd małe, zabezpieczone kluczem pudełko. Gabriel ciągle trzymał ją na muszce.

– Jastos podróżował więc po świecie nie martwiąc się o nic. Ale, jak wszyscy wiedzą z opowieści o Syzyfie, Zeus nie lubił tych, którzy uzurpowali sobie przywileje boskie. Wysłał więc Hermesa, by wykradł nić Jastosowi, działa ona bowiem na każdego, kto trzyma ją przy swoim ciele. I Hermes dorwał naszego bohatera w Ameryce Południowej.

– To wszystko wyjaśnia! – wyrwało się Jonesowi. – I Mojry, i rydwan!

– Genialne rozumowanie, Jones. Nie przerywaj. Po tym, jak Hermes odebrał mu nić, Jastos zaczął się gwałtownie starzeć. Udało mu się jednak skłonić Hermesa do spełnienia jego ostatnich życzeń. Kazał się pogrzebać, wykonać tę glinianą tabliczkę i ukryć nić w Grecji. Wszystko to zostało wykonane – Lara zrobiła pauzę dla efektu. – A ja, dzięki wskazówkom z tabliczki i własnemu doświadczeniu, znalazłam tę nić.

Jones się zakrztusił i zaczął gwałtownie kaszlać. Gabrielowi drżały ręce trzymające pistolety. Lara usiadła ponownie na krześle. Kontrolowała sytuację.

– Sami rozumiecie, że nie mogłam tego pokazać ludziom. Nić będzie teraz służyła mi.

Gabriel zadał pierwsze pytanie przychodzące mu na myśl.

– A co do tego ma von Croy?

– Wiecie pewnie, że na ukończeniu jest moje nowe wznowienie. Chcą go w nim zabić. Boję się, że wtedy wróci do Klatki albo przestanie istnieć. Nić mu pomoże, dzięki niej nie będzie musiał już polegać na wznowieniach.

Gabriel nie mógł w to uwierzyć. Z jednej strony – perspektywa nieśmiertelności, z drugiej – niebezpieczeństwo, które jasno określił Jones.

– Zwariowałaś?! – wykrzyknął. – Kiedy ludzie się o tym dowiedzą, wszyscy wolni trafią z powrotem do Klatek! Narażasz nas wszystkich swoimi bezmyślnymi sentymentami!

– Skąd masz pewność, że nić jest autentyczna i że działa na Growców? – zapytał spokojniej Gabriel.

Lara uśmiechnęła się szeroko.

– Jak rozumiem, dotarliście tutaj dzięki temu głupkowi, któremu kazałam zwędzić Zmiennokształtnego. Nigdy się nie zastanawialiście, czemu to zrobiłam?

Gabriel otworzył usta. No tak, to było logiczne. Przecież Zmiennokształtni ciągle giną...

– Kiedy nić dotknęła Zmiennokształtnego – ciągnęła Lara – ten przestał się przeistaczać. Musiało to być dla niego szokujące doświadczenie, zaraz zaczął wrzeszczeć. Musiałam usunąć nić i wszystko wróciło do normy. Teraz jest już w drodze z powrotem do fabryki, a ja mam niezbity dowód.

– No i co, zamierzasz się z tym ukrywać do końca świata? – parsknął Jones.

– Zrobię, jak będę chciała. W ogóle nie podoba mi się to, że moje istnienie zależy od przychylności jakichś ludzi. Myślisz, że to miłe, mieć non stop powiększany biust?! Mam tego dosyć. Dzięki nici, nie będę potrzebowała wznowień. Kto wie, być może dzięki pomocy odpowiednich Growców uda się tę nić jakoś powielić. Wtedy wszyscy będziemy niezależni! Rozumiecie, co to oznacza?

Gabriel rozumiał.

– Nie mam zamiaru trafić do Klatki z powodu twoich cycków – stwierdził Jones.

– To nie jest sprawa moich cycków, durniu! To wielka szansa! Nie rozumiesz, że każdy z nas w końcu przestanie się podobać? Myślisz, że będzie ci wtedy tak przyjemnie?!

– Tak! – ryknął Jones. – To wielka szansa na to, żeby nas wszystkich zniszczyć! Nigdy nie uda ci się tego ukryć! A nawet gdyby, to co? Nie jesteś człowiekiem! Nie potrafisz żyć samodzielnie! Uświadom to sobie, żyjemy tylko dla nich!

– W twoim małym móżdżku, Jones, nie może się nawet pomieścić myśl, że można zrobić coś nie po linii, prawda? Rozumiesz, że to oznacza koniec rozdwojeń, dysharmonii ego i innych takich?! Przecież Growcy cierpią!

– Ludzie też cierpią, to nic niezwykłego!

Lara już wciągała powietrze, by odpowiedzieć, gdy odezwał się Gabriel.

– Jones ma rację. Nie ma dla nas istnienia poza tym, co wytyczyli nam Twórcy. Takie są zasady, a ich złamanie może oznaczać katastrofę. Nie możemy ryzykować. Poza tym, jesteśmy im coś winni. Jeśli żądają, byśmy zapłacili wszystkim, musimy się podporządkować.

– Skończ filozofować, Knight, bo rozboli cię głowa – prychnęła Lara. – Spójrzcie tylko, jakie to wspaniałe, a zaraz zmienicie zdanie.

Lara wyjęła mały kluczyk z kieszeni i przekręciła go w zamku pudełka, po czym odchyliła wieko. Gabriel i Indiana pochylili głowy, chcąc lepiej widzieć. W środku znajdowała się zwykła biała nić, która się jednak poruszała, jakby na jej końcach znajdowały się przejścia do innych wymiarów – nić pojawiała się z jednej strony, a znikała z drugiej. Kłoto ciągle ją przędła!

Nagle policzek Gabriela zamienił się w wybuchający wulkan bólu. Odleciał do tyłu i wyrżnął głową w ścianę. Nie wypuścił jednak pistoletów. Jones wypuścił bat i zgiął się wpół, łapiąc się za brzuch w miejscu, w którym wylądował łokieć Lary. Ta zatrzasnęła z hukiem pudełko i rzuciła się do drzwi. Gabriel, mając przed oczami kalejdoskop, wycelował niemalże na oślep i strzelił. Kula utkwiła Larze w kolanie, ta jednak trzymała nić blisko siebie i nie czuła bólu. Zatrzymała się jednak na chwilę i to dało czas Jonesowi. Skoczył na nią i z trzaskiem powalił na ziemię. Pudełko wirując wyleciało jej z rąk. Natychmiast krzyknęła z bólu, czując kulę w kolanie. To jednak nie zmniejszyło jej determinacji. Zamaszystym ciosem rozkwasiła nos Jonesowi i odrzuciła go od siebie. Zaczęła się czołgać do pudełka, ale zatrzymała się, czując zimną lufę przy swojej skroni.

– Skończ z tym – wychrypiał Gabriel. Było mu niedobrze.

– Zastrzel ją! – wołał z tyłu Jones, trzymając się za krwawiący nos.

– Opanuj się, Knight i zacznij myśleć – wydyszała Lara, starając się ignorować ból. – Jeśli tego nie zrobisz, pozbawisz się największej szansy swojego życia!

– Wiem. Mnie też się to wszystko nie podoba – westchnął Gabriel. – Ale takie są zasady. Nie powinni byli cię wypuszczać z Klatki, jesteś niebezpieczna. Przykro mi, Lara. Ja nie żyję. Ja istnieję.

I strzelił.

Gabriel, wychodząc z gabinetu Carfeya, posłał jeszcze uśmiech ładnej sekretarce. Przestała już na niego patrzeć jak na dziwoląga, to chyba dobry znak. Przed budynkiem czekał już na niego Jones. Jego nos goił się bardzo dobrze.

– I jak?

– Wszystko w porządku. Carfey posłuchał, pokiwał głową, pochwalił i obiecał załatwić wznowienie.

Jones uśmiechnął się i poklepał go po ramieniu.

– To świetnie. Chyba nie wspominałeś o nici?

– Powiedziałem mu po prostu, że Lara okazała się niebezpieczna i trzeba ją było unieszkodliwić. Powiedział, że postara się, aby ją zatrzymano w Klatce po wznowieniu, ale niczego nie gwarantuje, bo świetnie nakręcała swojej fabryce machinę marketingową. Jasne, że nie wspomniałem o nici. Powiedziałem, że tak naprawdę nic nie znalazła. Jakie to ma zresztą teraz znaczenie?

Gabriel i Jones, gdy tylko doszli do siebie po potyczce z Larą, zaczęli dyskutować o tym, co począć z nicią. W końcu obaj zgodzili się, że należało ją zniszczyć. Najpierw próbowali ją spalić, ale okazała się odporna na ogień. Później jednak Gabriel powiedział Jonesowi, że muszą po prostu zastąpić Atropos i wyjąć z szuflady w kuchni stare, pordzewiałe nożyce. Ręka lekko mu zadrżała, gdy powoli miażdżył ostrzami wciąż wijącą się nić. Zastanawiał się, co by na to powiedziała Grace. Czy poparłaby Larę, twierdząc, że dzięki temu Growcy uzyskają prawdziwą wolność? Czy też Jonesa, wiedząc, że pewnych granic nie powinno się przekraczać? Nie wiedział. Tego nie wiedział.

Potem obudził von Croy'a i powiedzieli mu o wszystkim. Zachowywał się spokojnie, ale widać było, że jest zawiedziony. Jego los znów był niepewny.

– Dobrze, że to już koniec. Ty masz wznowienie, ja satysfakcję z urąbania Lary – mówił Jones, gdy szli ruchliwą ulicą do miejsca, gdzie Gabriel zaparkował motocykl. Ludzie często się za nimi ciekawie oglądali, szczególne zainteresowanie wzbudzał Jones. Czasem jakiś młodzian podchodził i nieśmiało prosił o autograf. Obaj byli do tego przyzwyczajeni. – Zrobiliśmy kupę dobrego.

– Tak, i to wcale nie była trudna sprawa. Właściwie nie wymagała ingerencji Schattenjagera.

Gabriel milczał przez chwilę, po czym odezwał się znowu.

– Powiedz, Jones, właściwie dlaczego ty tak nie cierpisz Lary?

Jones uśmiechnął się.

– Nie uwierzysz, ale to ma związek z moim starzeniem się.

– Możesz być spokojny, uwierzę. Po tej sprawie uwierzę we wszystko.

– Widzisz, stworzono mnie przygodówkowcem. A potem, na fali popularności Lary, zrobiono ze mnie arkadowca, bohatera zręcznościówki. Zmiana była spora, nie wystarczająca jednak, by doszło do rozdwojenia. W rezultacie pozostałem przygodówkowcem, ale ponieważ nie ma ze mną przygodówkowych wznowień, starzeję się. Taka jest prawda. I dlatego nienawidzę Lary.

– To nie jej wina.

– Tak uważasz? Ja sądzę, że każdy z nas potrafi wpływać na ludzi. Tak naprawdę, to oni są od nas również zależni, choć w subtelniejszy sposób. Lara jednak poczuła prawdziwą władzę, dlatego tak zabiegała o popularność. I stąd to szaleństwo z nicią; myślała, że uda jej się pozbyć wszelkich ograniczeń. To egoistyczna, zimnokrwista suka, Knight. Dobrze zrobiliśmy.

– Cóż, może i tak... Nie ma już sensu się nad tym zastanawiać.

Gabriel odetchnął głęboko i uśmiechnął się. Przyszłość wyglądała różowo. Może nawet wróci Grace... Bo dlaczego nie mieliby jej wypuścić z Klatki? W końcu trzeba promować wznowienie. Trochę ją zmienią w tym wznowieniu i wszystko będzie w porządku. Kto wie? Trzeba chwytać takie myśli i cieszyć się nimi. A Gabriel umiał docenić uczucie szczęścia.

Jeśli, rzecz jasna, w ogóle można mówić o uczuciach wśród Growców. □

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Nr 12/02 (120) ROK 10

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO:
Piotr Orcholski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

REDAKTOR GRAFICZNY:
Tomasz Łoboda

CD MANAGER:
Adam Gregrowicz, Arkadiusz Matczyński

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska, Piotr Rogalski, Monika Zawiszewska

KOREKTA:
Piotr Walkowiak

SEKRETARIAT:
Agnieszka Jasiulewicz

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski, Grzegorz Brysiewicz, Adam Gregrowicz, Maciej Jasiński, Bartosz Lewandowski, Arkadiusz Matczyński, Jan Morwiński, Marcin Noryśkiewicz, Marcin Przybyłek, Tomasz Strzelczyk, Karol Szmyt, Michał Śledziński, Robert Wiśniewski, Wiktor Żwikiewicz

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel. (0-52) 325-48-60
fax (0-52) 325-48-70

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
Egmont Polska sp. z o.o.

KONTO:
BPH w Krakowie, XVI O/W-wa
10601028-1368-27000-420101

KOLPORTAŻ:
Agnieszka Kowalczyk

DZIAŁ REKLAMY:
Małgorzata Hawrylewicz-Pieńkowska
+52 345-54-40
Katarzyna Krzywińska
+22 625-50-05

TŁOCZENIE PŁYT CD:
TAKT s.c.
ul.Wyzwolenia 2,
Bolesław

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń i zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów i treści nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW

ŚGK 10/02 KONKURS FILMOWY „HARRY POTTER I KAMIEŃ FILOZOFICZNY"

Prawidłowa odpowiedź brzmi: nauka w szkole czarodziejów w Hogwarcie trwa 7 lat.

Nagrody, płyty DVD ufundowane przez firmę Warner Home Video otrzymują:

Agnieszka Jagodzińska (Włocławek)
Weronika Gutfeter (Warszawa)
Weronika Spyta (Gubin)

ŚGK 9/02 KONKURS MIMESIS ONLINE

Nagrody, zestawy gier 3 gier (Heroes of Might & Magic 4, Gothic i Saga Baldur's Gate) ufundowane przez redakcję Świata Gier Komputerowych otrzymują:

Adrian Kotlarski (Sochaczew)
Artur Adamczyk (Szczytno)
Maciej Skórzewski (Łomianki)
Tomasz Mrowicki (Zielona Góra)

Konkurs wciąż trwa!

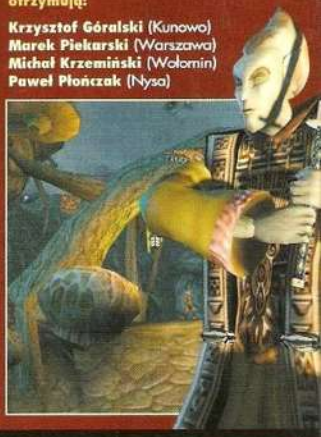
ŚGK 10/02 KONKURS MORROWIND

Konkurs okazał się zadziwiająco trudny. Spośród licznych nadesłanych kartek tylko cztery wymienione osoby podały prawidłowe odpowiedzi. Oto one:

1. **Dunmer lub ciemne elfy.**
2. **Daggerfall to miasto.**
3. **Pierwsza część cyklu The Elder Scrolls ukazała się w 1994 roku.**

Nagrody, grę The Elder Scrolls: Morrowind otrzymują:

Krzysztof Góralski (Kunowo)
Marek Piekarski (Warszawa)
Michał Krzemiński (Wołomin)
Paweł Płończak (Nysa)



PRENUMERATA

Wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH SA – do piątego dnia każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Rodzaje prenumeraty: kwartalna, półroczna, roczna.

Informacje o warunkach i sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela:

Ruch S.A. OKDP, 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33 tel. (0-prefix-22) 532 87 31, 532 88 15, 532 88 20, infolinia (0-800) 12 00 29, e-mail: prenumerata@okdp.ruch.com.pl.

Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl

PANZER GENERAL II

PEŁNA WERSJA PLUS DODATKOWE KAMPANIE

„Panzer General 2" to jedna z najlepszych turowych gier strategicznych rozgrywających się w okresie II wojny światowej. Ponad 40 scenariuszy uszeregowanych w pięć emocjonujących kampanii oferuje niezapomniane przeżycia i długie godziny doskonałej zabawy. Udoskonalony w stosunku do pierwszej części gry engine oferuje wysokiej klasy grafikę i dźwięk. Sięgnij po zwycięstwo jako dowódca Armii Czerwonej, Wehrmahtu lub wojsk anglo-amerykańskich. Niech zgiełk bitewny znów rozlegnie się na równinach wokół Kurska, na pustyniach Afryki Północnej, a nawet u wybrzeży Stanów Zjednoczonych.

- Kampanie i scenariusze obrazujące najbardziej dramatyczne epizody II wojny światowej
- Możliwość gry w sieci maksymalnie 4 osób
- Wysokiej jakości grafika i dźwięk
- 30 renderowanych map
- Możliwość zaprojektowania własnych scenariuszy
- Dwie nowe kampanie:
  „British Western Desert and Italy Campaign"
  oraz „Stalingrad The Campaign"
  uznane za jedne z najlepszych
  jakie stworzyli miłośnicy gry
- Instrukcja gry na płycie z grą w formacie .pdf
- Poradnik, jak zainstalować nowe kampanie